ROLE PLAYING GAME

Dragon

TRAMA

ANO 1 - NÚMERO 2 - PREÇO R$ 2,50

TUDO SOBRE O UNIVERSO DOS JOGOS DE RPG

Manaus, Rio Branco, Boa Vista, Macapá, Santarém, Altamira (Via Aérea): R$ 3,25

GURPS - 2ª EDIÇÃO
O jogo onde vale tudo, revisado e melhorado

KARAMEIKOS - REINO DA AVENTURA
RPG com som digital

STREET FIGHTER:
Os astros do videogame agora em RPG

COBRA MISSION
A solução de um PC game muito sensual

AVENTURAS PRONTAS:

GURPS - A SOLUÇÃO DA TERRA
Uma batalha futurista contra alienígenas sanguinários

AD&D - A GRANDE ESCOLHA
Os heróis investigam o rapto de uma princesa

ESPECIAL !
Magic, Spellfire & Jyhad: a guerra dos baralhos mágicos

JÁ NAS BANCAS

BREVE NAS BANCAS

DRAGON Nº 1

Mande aventuras!

As melhores serão publicadas e remuneradas!

Se você deseja receber em sua casa a edição nº 1 da Revista Dragon, compre um vale postal ou envie um cheque nominal à Trama Editorial Ltda. no valor abaixo e preencha o cupom (VALE XEROX). Envie tudo para **Trama Editorial Ltda., Caixa Postal 19.113 - Cep 04599-970 - São Paulo - SP** e aguarde o seu exemplar pelo Correio, sem despesas.

REVISTA DRAGON EDIÇÃO 1 R$ 2,50

NOME..... ENDEREÇO.....

.....CIDADE..... ESTADO.....

CEP..... TELEFONE..... Nº DO CHEQUE BANCO.....

Nº DO VALE POSTAL.....

Dragon

TUDO SOBRE O UNIVERSO DOS JOGOS DE RPG

GURPS

GURPS - 2a EDIÇÃO - pág. 12
A edição melhorada e ampliada de um dos RPGs mais populares do Brasil

A SALVAÇÃO DA TERRA - pág. 16
Nesta aventura, os heróis viajam no tempo pra evitar uma sangrenta invasão alienígena

AD&D

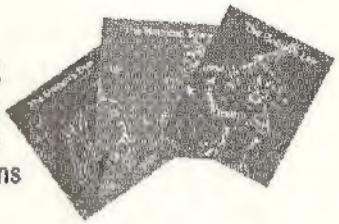
MONSTROUS MANUAL - pág. 26
Um catálogo com mais de trezentos monstros para infestar suas aventuras

KARAMEIKOS - REINO DA AVENTURA - pág. 27
Um antigo mundo de D&D é agora adaptado para AD&D, com trilha sonora digital

ANDRUS, O ARANHA - pág. 28
Um ladrão sorrateiro, cheio de disfarces e trapaças, espera para sacanear os aventureiros

A GRANDE ESCOLHA - pág. 30
Uma aventura cheia de intrigas, onde os heróis são envolvidos no seqüestro de uma princesa

D&D



PACOTES DE AVENTURAS - pág. 34
Os *Adventure Packs*, caixas com aventuras prontas para Dungeons & Dragons

AS FERAS-CACTUS - pág. 36
Um novo monstro para aterrorizar os jogadores

ESPECIAL

A GUERRA DOS BARALHOS MÁGICOS - pág. 8
Magic the Gathering, *Spellfire* e *Jihad*: os baralhos que estão se tornando mania mundial

OUTROS SISTEMAS

STREET FIGHTER - THE STORYTELLING GAME - pág. 38
O game mais famoso do mundo chega para o mundo do RPG

RPG NO PC

COBRA MISSION - pág. 42
Todos os passos para salvar as estonteantes garotas da Ilha Cobra

SEÇÕES

NOTÍCIAS DO BARDO ..... *PÁG. 5*
DICAS DE MESTRE ..... *PÁG. 6*
CARTAS ..... *PÁG. 48*
HUMOR ..... *PÁG. 50*
CLASSIFICADOS ..... *PÁG. 50*

CAPA: IMAGEM DE CAPA DO LIVRO DA SEGUNDA EDIÇÃO DE GURPS

Há dragões... e dragões!

Ninguém pode negar: DRAGON é a revista de maior sucesso entre os RPGistas brasileiros. Prova disso é a imensa quantidade de cartas enviadas à nossa redação, com mil elogios - e também agradecimentos, por levar às bancas uma revista de RPG que atende aos anseios de jogadores e mestres, tanto os iniciantes quanto os experientes.

Mas vamos aproveitar este editorial pra esclarecer um mal-entendido: muitos leitores acreditam que esta é uma edição brasileira da Dragon Magazine, uma revista norte-americana editada pela TSR, fabricante do RPG Dungeons & Dragons.

Bem, não é. A nossa DRAGON é 100% nacional, e não tem apenas D&D ou AD&D. Estamos de olho em todos os sistemas preferidos pelos jogadores brasileiros, de Gurps a Tagmar, de Vampiro a Hero Quest - sem nunca esquecer os lançamentos lá de fora.

Portanto, agora você já sabe: Dragon é a revista de TODOS os RPGistas!

Até a próxima

Dragon
TUDO SOBRE O UNIVERSO DOS JOGOS DE RPG

REDAÇÃO:
DIRETORA EDITORIAL
Ethel Santaella
Editora Assistente:
Andrea Calmon
Revisão: Hebe Ester Lucas
Pesquisa: Iracema Braga
Secretária Editorial: Bernadete Salles
Atendimento:
Luzia Begalli
Diretora de Arte:
Milena Stocco
DTP:
Helton Fernandes
Secretário Gráfico: Carlos Henrique Meister

Colaboradores:
Paladino, Grahal, Roberto Moraes, Di'Folker, Luigi (textos); Marcelo Cassaro (ilustrações)

DEPARTAMENTO COMERCIAL

DIRETOR
Ruy Pereira

Assistente: Luisa A. da Silva
Contatos: Magdalena Barbera, Marilda Rollemberg Roman, Márcia Camargo, Tércio Prado

ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS
Coordenador: Antonio Marcos M. dos Santos

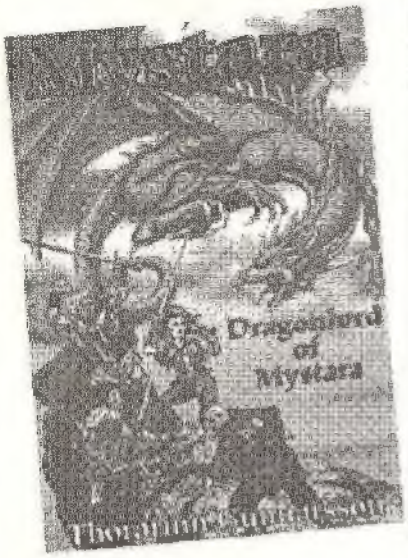
Trama Editorial Ltda.
Administração, redação, assinaturas e publicidade:
R. Prof. Filadelfo Azevedo, 383
04508-010 São Paulo - SP
Tel: (011) 885-8879/885-5916
Fax: (011) 887-3060

Distribuição exclusiva para todo o Brasil:
DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações
Fotolito: WM
Impressão e acabamento: W. Roth

NOTÍCIAS DO BARDO

O bardo Luigi Sortudo entra em ação com seu bandolim, levando para vocês as últimas notícias, boatos e até mentiras do mundo do RPG

HERÓI DE VERDADE



A TSR está lançando nos States *Dragonlord of Mystara*, o primeiro romance de uma trilogia com histórias no mundo de Mystara (veja matéria sobre Karameikos nesta edição). Nada de especial até aí, exceto sobre uma homenagem feita pelo autor Thoratinn Gunnarsson a um herói que ninguém espera encontrar em um livro de RPG:

Em memória de
Ayrton Senna da Silva
1960-1994

Aos heróis que provam, pelos eventos de suas vidas, e às vezes de suas mortes, que alguns sonhos valem qualquer preço e trazem a aventura de volta a um mundo sem cavaleiros em armaduras.

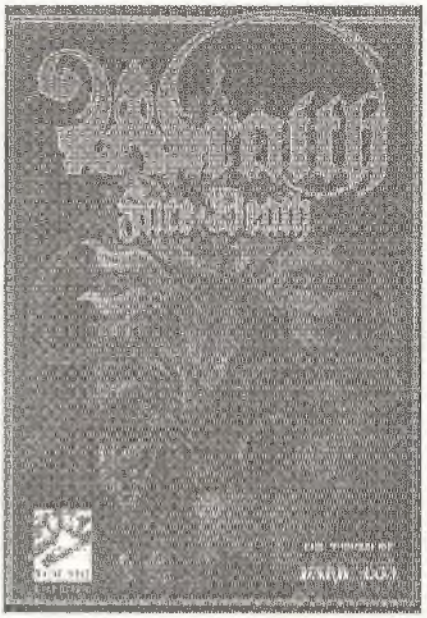
Encontro de RPG

Foi realizado entre os dias 7, 8 e 9 de outubro o I Encontro Mineiro de RPG, promovido pela Livraria Leitura Savassi, com apoio da Prefeitura Municipal de Belo Horizonte, do Dragons Cave Club e de outras instituições e empresas. O encontro reuniu dezenas de RPGistas, que conferiram os lançamentos dos jogos e, claro, arrepiaram em cada aventura. A Livraria Leitura Savassi, especializada em produtos nacionais e importados, fica na Av. Cristóvão Colombo, 167, em Belo Horizonte.

WRAITH, UM RPG DO ALÉM

Existe vida após a morte? Sim, pelo menos se depender da White Wolf, a editora de RPGs já consagrada por seus títulos de terror punk-gótico, como *VAMPIRE*, *WEREWOLF* e *MAGE* - bem como o RPG de porrada *STREET FIGHTER*. E agora chega *WRAITH - Face Death*, o quinto lançamento da série *StoryTelling*.

Em *WRAITH* ("aparição", em inglês) o jogador interpreta um fantasma, com todos os seus anseios e lutas pós-morte. Não é fácil para um morto se desprender totalmente do mundo material sem ficar louco, e é nessa agonia sobrenatural que se baseia o jogo. A White Wolf investiu pesado na publicidade de mais este lançamento, anunciando em muitas revistas e quadrinhos lá de fora.



CHEGARAM OS NOVOS PALADINOS E DRUIDAS

The Complete Paladin's Handbook (O Manual Completo dos Paladinos) já está nas prateleiras das nossas livrarias de produtos importados. O livro segue a linha dos *Handbooks* de *AD&D*, com novas proficiências, personalidades, regras de combate, equipamentos e muito mais. E já está a caminho também *The Complete Druid's Handbook*, indispensável para o bom druida. Resta saber o que mais a TSR vai lançar na linha dos *Handbooks*, pois as classes de personagens de *AD&D* estão acabando!

GURPS SUPERS

Já foi lançada também a edição traduzida de *GURPS SUPERS*, o suplemento com regras especiais para jogar com personagens super-heróis em *GURPS*. A edição nacional é bem diferente do original americano, pois traz consigo alguns pedaços do suplemento *Wild Cards* (Cartas Selvagens), uma adaptação para RPG da minissérie em quadrinhos de mesmo nome, já publicada aqui no Brasil pela Editora Globo.

AVENTURAS-SOLO: A INICIAÇÃO IDEAL

A maneira mais fácil de ingressar no mundo do RPG podem ser os livros-jogos

Você não precisa fazer parte de um grupo de RPG e nem aprender nenhum sistema de jogo para participar de aventuras como esta. O trecho acima foi extraído do livro *O Templo do Terror*, da série *Aventuras Fantásticas*, editada no Brasil pela Marques Saraiva. Trata-se de um livro-jogo, também conhecido como aventura-solo.

As aventuras-solo não são verdadeiros RPGs, mas podem ser a melhor maneira de se iniciar nesse tipo de jogo.

O corredor termina em uma porta em arco coberta por uma cortina negra. Há um crânio esculpido na pedra acima do arco. Apesar da aparência agourenta, você puxa a cortina e atravessa a passagem em arco. Você entra numa pequena câmara que parece ser o anexo de uma câmara maior, além do arco da parede oposta. Mas sua preocupação imediata é com as duas criaturas que estão de guarda em cada um dos lados do arco. Eles têm corpos humanos e cabeças de esqueleto. Numa voz áspera, um dos Homens-Esqueleto o encara, dizendo: "Dê boas razões para invadir os domínios de Leesha, ou morra." Os dois avançam na sua direção com as lanças apontadas. Você:

Lançará um Encanto do Sono? Vá para 371
Dirá que trouxe um dente de Verme de Areia Gigante para Leesha? Vá para 294
Atacará com sua espada? Vá para 211

Qual a escolha certa? O Encanto do Sono? Ele não funcionará, pois, sem que soubesse, você perdeu todos os seus poderes mágicos. Oferecer o dente de Verme de Areia? Desaconselhável, ele é a única arma que funcionará contra a maligna Leesha. Melhor mesmo é partir para a briga contra os Homens-Esqueleto.

É VOCÊ CONTRA O LIVRO!

Cada aventura-solo é uma história, espalhada pelo livro em centenas de pedaços, que não fazem sentido se lidos em ordem numérica. VOCÊ é o personagem principal dessa história, geralmente no papel de um aventureiro armado com espada, e precisa enfrentar uma série de desafios para atingir o objetivo final. O sucesso da missão depende de fazer escolhas certas ou erradas, como mostrado acima - ou então, com jogadas de dados, para adicionar um pouco de sorte ao jogo. Cada escolha ou resultado do dado leva a um trecho diferente.

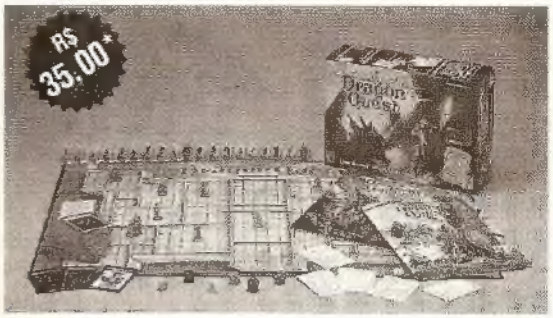
Se, por algum motivo, você achar que não vale a pena participar de um grupo de jogo, os livros-jogos são uma excelente escolha. Várias editoras já lançaram aventuras-solo em língua portuguesa, e elas podem ser encontradas facilmente em qualquer boa livraria.

O destaque vai para as séries Aventuras Fantásticas, Lobo Solitário, Livros-Jogos e Mistérios de Sherlock Holmes. Escolha o que mais lhe agradar, e vá em frente!

PALADINO

Para ingressar no fantástico mundo dos jogos RPG, experimente um destes conjuntos especiais da FORBIDDEN PLANET para iniciantes:

DUNGEONS & DRAGONS (REF 1)
O RPG mais famoso de todos os tempos. Aventuras em um reino de espada e magia, onde você enfrenta dragões e feiticeiros poderosos. Caixa com fichário, manual de instruções, dados especiais e tabuleiro.



DRAGON QUEST (REF 2) - IDEAL PARA INICIANTES DE QUALQUER IDADE
Jogo introdutório ao RPG. Desafios constantes em masmorras repletas de monstros e tesouros mágicos. Caixa com dados especiais, cards, miniaturas plásticas, manual de instruções e tabuleiro.

IMPORTADOS

D&D - The Goblin's Lair (REF 19)	R$ 24,28
D&D - The Haunted Tower (REF 20)	R$ 24,28
D&D - The Dragon's Den (REF 21)	R$ 24,28
AD&D - Monstrous Manual (REF 22)	R$ 32,12
AD&D - First Quest (c/ CD) (REF 23)	R$ 56,99
AD&D - Karameikos (c/ CD/áudio) (REF 24)	R$56,99
AD&D - Monstrous Comp. Mystara (REF 25)	R$23,17
Street Fighter - (RPG) (REF 26)	R$21,41
Street Fighter Storyteller Screen (REF 27)	R$14,25

Hero Quest (REF 3) - **R$ 34,00**
O Retorno de Witch Lord (10 buscas) (REF 4) - **R$ 14,75**
Armadilha em Keller's Keep (10 buscas) (REF 5) - **R$ 14,75**

GURPS Básico - o único RPG universal em língua portuguesa. Você escolhe o tema - desde fantasia medieval a ficção científica. Manual básico completo, e livros-suplementos avulsos para enriquecer seu jogo.
GURPS Básico 2ª edição (REF 6) - **R$ 26,00**
GURPS Pack c/ escudo (REF 6.1) - **R$ 30,00**
GURPS escudo (REF 6.2) - **R$ 6,00**
GURPS Fantasia (REF 7) - **R$ 21,60**
GURPS Magia (REF 8) - **R$ 21,60**
GURPS Cyberpunk (REF 9) - **R$ 21,60**
GURPS Viagem no Tempo (REF 10) - **R$ 21,60**
GURPS Supers (REF 11) - **R$ 23,60**
GURPS Supers Pack c/ minisérie "cartas selvagens" (REF 11.1) - **r$ 27,60**

VAMPIRO: A Máscara - um fascinante RPG de terror, onde você entra na pele de um vampiro que luta para conter o lado negro de sua alma. Recomendado para adultos. Livro com capa dura, papel especial e encadernação luxuosa. (REF 12) - **R$ 36,00**

*** ATENÇÃO: Para pedidos pelo correio, acrescente R$ 2,90 no valor total do cheque, para despesas de postagem.**

LIVROS JOGOS PARA AVENTURAS-SOLO EM PORTUGUÊS

Editora Marquês-Saraiva (Série Aventuras Fantásticas)	
A Cidadela do Caos (REF 28)	8,00
O Feiticeiro da Montanha de Fogo (REF 29)	8,00
A Floresta da Destruição (REF 30)	8,00
A Cidade dos Ladrões (REF 31)	8,00
O Calabouço da Morte (REF 32)	8,00
A Nave Espacial Traveller (REF 33)	8,00
O Tempo do Terror (REF 34)	8,00
As Coligações de Kether (REF 35)	8,00
Mares de Sangue (REF 36)	8,00
Encontro Marcado com Medo (REF 37)	8,00
O Planeta Rebelde (REF 38)	8,00
Demônios das Profundezas (REF 39)	8,00
A Cripta do Vampiro (REF 40)	8,00
Robô Comando (REF 41)	8,00
Prova dos Campeões (REF 42)	8,00
Guerreiro das Estradas (REF 43)	8,00
As Cavernas da Feiticeira da Neve (REF 44)	8,00
A Espada do Samurai (REF 45)	8,00
Os Ladrões da 1/2 Noite (REF 46)	8,00

O Desafio dos Bandeirantes - Genuinamente brasileiro, este RPG coloca você em pleno Brasil colonial de 1650.
O Desafio dos Bandeirantes (REF 13) - **R$ 16,00**
A Floresta do Medo/O Engenho-2 Aventuras Prontas (REF 14) - **R$ 7,00**

TAGMAR - o primeiro RPG totalmente nacional! Manual de instruções completo, e livros avulsos com mais aventuras e monstros.
Tagmar - Livro Básico (REF 15) - **R$ 18,00**
A Fronteira - 3 Aventuras Prontas (REF 16) - **R$ 7,00**
Arado de Ouro (1 aventura) (REF 16.1) - **R$ 5,00**
Livro de Criaturas (REF 17) - **R$ 8,00**

Demos Corporation - RPG de espionagem. Seja um agente secreto supertreinado, no melhor estilo James Bond. Livro com a capa dura.
Demos Corporation (REF 18) - **R$ 26,50**

Na FORBIDDEN PLANET você ainda encontra tudo para ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS (DRAGONLANCE, FORGOTTEN REALMS, RAVENLOFT, GREYHAWK, DARK SUN, ETC...), e todos os outros RPGs importados - além de um sortimento de dados especiais, posters, camisetas, cards, quadrinhos, miniaturas de chumbo e tudo para plastimodelismo.

FAÇA SEU PEDIDO

Preencha o cupom abaixo e anexe o nº do vale postal ou um cheque nominal à FORBIDDEN PLANET. Envie tudo para a Caixa Postal 6656- CEP 01064-970 - São Paulo - SP, e aguarde o envio de seus jogos pelo correio. Ou então visite uma de nossas lojas nos endereços abaixo:

Forbidden Planet

O PLANETA PROIBIDO PARA QUEM NÃO CURTE RPG!

Shopping Pompéia
Rua Clélia, 33 - loja 1
(ao lado do Sesc Pompéia)
São Paulo - SP

DISQUE FORBIDDEN PLANET
(011) 62-0468

FILIAIS:
Rua Gabus Mendes, 29 (travessa da 7 de Abril - Centro) - Tel. (011) 255-0959 - 259-8963
São Paulo - SP
Shopping La Plage - Cj. 144 - Tel. (0132) 87-1025 - Guarujá - SP

VALE XEROX

SIM, desejo receber em minha casa os jogos abaixo assinalados e para isso estou enviando nº do vale postal ou cheque nominal nº..... do banco.....no valor de.....NOME: .....

ENDEREÇO: .....

TEL.....CEP: .....CIDADE .....ESTADO.....

REF 1 ☐ REF 2 ☐ REF 3 ☐ REF 4 ☐ REF 5 ☐ REF 6 ☐ REF 6.1 ☐ REF 6.2 ☐ REF 7 ☐ REF 8 ☐ REF 9 ☐ REF 10 ☐ REF 11 ☐ REF 11.1 ☐ REF 12 ☐ REF 13 ☐ REF 14 ☐ REF 15 ☐
REF 16 ☐ REF 16.1 ☐ REF 17 ☐ REF 18 ☐ REF 19 ☐ REF 20 ☐ REF 21 ☐ REF 22 ☐ REF 23 ☐ REF 24 ☐ REF 25 ☐ REF 26 ☐ REF 27 ☐ REF 28 ☐ REF 29 ☐ REF 30 ☐ REF 31 ☐
REF 32 ☐ REF 33 ☐ REF 34 ☐ REF 35 ☐ REF 36 ☐ REF 37 ☐ REF 38 ☐ REF 39 ☐ REF 40 ☐ REF 41 ☐ REF 42 ☐ REF 43 ☐ REF 44 ☐ REF 45 ☐ REF 46 ☐

A GUERRA DOS BARALHOS MÁGICOS

Os Baralhos de Cartas Colecionáveis estão virando mania, e invadindo o mundo do RPG

Quem já foi criança (ou ainda é) com certeza se lembra de seus tempos de figurinhas, desde as figurinhas de goma de mascar a cards de futebol:colecionar, trocar, fazer altas negociações, cobiçar as chamadas "figurinhas difíceis". Bem, se o RPG é uma brincadeira de "polícia e ladrão" para adultos, então as chamadas Cartas Colecionáveis certamente são figurinhas para gente grande.

Magic the Gathering, *Spellfire* e *Jihad*. Estes três baralhos importados andam invadindo espaços que, há até bem pouco tempo, eram dedicados apenas a RPG. Mesmo quem não gosta ou não joga de RPG está sendo vítima dessa epidemia de cartas-figurinhas. Mas o que, afinal, são exatamente estes baralhos?

Para começar, eles não têm nada a ver com RPG - exceto no tema, que vai da fantasia medieval ao terror. Não há personagens para interpretar, aventuras para jogar ou mestres para comandar. São legítimos jogos de cartas, disputas entre jogadores, onde há vencedor e perdedor - e até apostas. Mas estas são cartas muito especiais...

O BARALHO MAIS PODEROSO

Os Baralhos de Cartas Colecionáveis misturam fantasia, estratégia e sorte. Cada carta tem uma função diferente, como convocar um monstro para atacar o adversário ou lançar um feitiço que irá colocá-lo em desvantagem. Cada baralho, ou *Deck*, tem uma média de 60 cartas - mas nunca há dois baralhos iguais, porque o número de cartas diferentes em cada jogo pode ultrapassar 500! Desse modo, se comprar muitas cartas, um jogador pode combiná-las de modo a formar um baralho poderoso - de acordo com certas limitações impostas pelas regras. Apesar da grande influência da sorte, geralmente ganha a partida quem tiver o melhor baralho.

Tudo começa com o *Deck* básico, uma caixinha que contém um baralho de tamanho suficiente. Nenhum *Deck* é igual ao outro, mas todos eles têm uma quantidade equilibrada de cartas. Já se pode jogar assim, mas a coisa só começa a esquentar mesmo com alguns *Booster Packs* - cartas vendidas em pacotes, como figurinhas. O preço dos *Booster Packs* é mais alto se comparado com o total de cartas no *Deck* - mas suas cartas são melhores, mais poderosas - e mais raras, impossíveis de serem encontradas no *Deck* básico.

COLECIONAR OU JOGAR?

As cartas são tantas que algumas pessoas se preocupam mais em colecionar do que em jogar. Compram montes de *Booster Packs*, reúnem-se em pontos de RPG para trocar cartas e ficam de olho nas revistas americanas especializadas - onde constam tabelas com a cotação de cada carta no mercado.

A partida pode ficar bem emocionante com apostas. As regras prevêem que cada jogador deve apostar uma carta de seu baralho, escolhida ao acaso - mas este não é um costume comum entre os jogadores brasileiros, pois para nós as cartas são caras e difíceis de encontrar. Além do mais, se perder uma carta difícil, um jogador pode levar muito tempo e gastar muito dinheiro com *Booster Packs* até conseguir outra igual.

Ainda não há versões traduzidas para português de *Magic the Gathering*, *Speelfire* ou *Jihad*. Em todo caso, as cartas têm pouco texto - e, portanto, basta saber um pouquinho de inglês e comprar seu baralho para entrar na onda.

MAGIC The Gathering

Fabricante: Wizards of The Coast
Baralho Inicial: 1 Deck de 60 cartas
Booster Pack: 15 cartas

Existe um lugar longínqüo chamado Dominia, magos com poderes fantásticos lutam entre si em uma guerra milenar. Vence aquele que manipular sua magia com sabedoria, e que souber aproveitar melhor os recursos místicos de Dominia. Com *Magic The Gathering* você toma o lugar de um desses magos e seu baralho se torna sua fonte de conhecimento e energia mágica. Cada jogador é um mago com 20 Pontos de Vida: o objetivo do jogo está em minar os Pontos de Vida dos adversários, através de ataques com monstros ou feitiços.

Cada carta do baralho representa um feitiço a ser usado, ou uma fonte da energia chamada *mana* - o "combustível mágico" necessário para usar os feitiços. Quanto mais cartas de mana um jogador tiver sobre a mesa, mais feitiços poderosos ele poderá usar.

A variedade de magias que você pode realizar é estonteante: vai desde a conjuração de monstros para atacar o adversário - como dragões, minotauros, unicórnios - até encantamentos que produzem os mais diversos efeitos: amaldiçoar um jogador, matar um monstro, tornar um monstro mais poderoso, e muito mais.

Os *manas* e os feitiços são divididos em cinco tipos básicos, cada um representado por uma cor e um símbolo. Um feitiço de uma certa cor não pode ser utilizado com *mana* de um outro tipo. As cores são:

Magia Branca: representada por um sol, é a magia da proteção e da cura. Sua energia *mana* é retirada das planícies. Seus inimigos são as magias Vermelha e Negra.

Magia Azul: representada por uma gota d'água, é a magia da mente e da ilusão. Sua energia *mana* vem das ilhas e tem como inimigos as magias Verde e Vermelha.

Magia Verde: representada por uma árvore, é a magia da vida e das criaturas selvagens. O *mana* verde vem das florestas e seus inimigos são as magias Azul e Negra.

Magia Vermelha: representada pelo fogo, é a magia do poder e das forças destrutivas. Sua *mana* provém das montanhas e seus inimigos são as magias Azul e Branca.

Magia Negra: representada por uma caveira , é a magia da morte. Sua *mana* é retirada dos pântanos e seus inimigos são as magias Branca e Verde.

Além das cartas normais, a fabricante de *Magic* costuma lançar ocasionalmente séries limitadas de Booster packs - que se esgotam rapidinho, tamanha a procura por elas. Foi publicado também um manual de *Magic* com dicas e regras opcionais. *Magic The Gathering* inaugurou a onda das Cartas Colecionáveis baseadas em RPG, e é o jogo mais procurado no mercado brasileiro.

QUADRINHOS - LIVROS
CAMISETAS - RPG - MINIATURAS
KITS STAR TREK
"TODOS OS MUNDOS"

leitura
SAVASSI

DRAGON'S CAVE CLUB

ATENDEMOS EM TODO BRASIL

AV. CRISTOVÃO COLOMBO, Nº 167 - SAVASSI
TELS.: (031) 225-0694 E 221-2062
B.THE - MG

ESPECIAL BARALHOS

SPELLFIRE - Master the Magic

Fabricante: TSR
Baralho Inicial: 2 Decks de 55 cartas cada
Booster Pack: 15 cartas cada

Imagine-se como uma entidade poderosa, empenhada na conquista de mundos lendários *GREYHAWK, DARK SUN* e *FORGOTTEN REALMS*. Faça crescer seu domínio com a aquisição de reinos, e proteja-os contra ataques inimigos ao mesmo tempo em que ataca outros reinos. Junte a isso exércitos de heróis, conceda a eles armas mágicas, artefatos místicos, aliados - e, é claro, o RPG de maior sucesso no mundo: *Advanced Dungeons & Dragons*.

Depois do sucesso estonteante de *Magic the Gathering*, a TSR resolveu que não queria ficar de fora da onda das Cartas Colecionáveis - e tratou de lançar logo seu *Spellfire*, um jogo baseado em seu produto mais popular, o AD&D. O jogo inclui os mundos-universos GREYHAWK, DARK SUN e FORGOTTEN REALMS - mas não o mundo de RAVENLOFT, como anunciado nas revistas especializadas. Bem, a editora promete para breve as cartas de RAVENLOFT, e também de DRAGONLANCE.

Spellfire é assim: em sua vez, você pode colocar na mesa uma carta de reino. Vence quem reunir um certo número de reinos primeiro. Mas isso não é tão fácil, porque o adversários tentarão destruir seus reinos com suas cartas de campeões - e você, por sua vez, pode usar seus próprios campeões para defender seus reinos ou atacar os reinos do inimigo.

Os campeões são divididos em guerreiros, monstros, magos e clérigos. Cada carta de campeão tem um número indicando seu poder e, quando dois campeões se enfrentam, o de número maior vence. Mas o resultado da luta pode ser alterado com as cartas de feitiços, itens mágicos e aliados, entre outras.

Embora tenha regras muito simples, *Spellfire* é um jogo que não pegou no Brasil, ainda perdendo de longe para o *Magic* em número de adeptos. Mas isso pode mudar, porque correm boatos de que uma grande editora brasileira planeja lançar *Spellfire* traduzido para português.

JIHAD

Fabricantes: Wizards of the Coast & White Wolf
Baralho Inicial: 1 Deck de 76 cartas
Booster Pack: 19 cartas

Chega de cavaleiros, duendes e fadinhas. Aqui o que rola mesmo é muita intriga, poder e sangue - principalmente sangue: o mundo está sendo dominado pelos vampiros. No comando deles estão os *Methuselahs*, os vampiros mais antigos e poderosos do mundo, travando entre si uma implacável guerra santa - a *Jihad*.

O jogo de cartas *Jihad* é baseado em *VAMPIRE: The Masquerade*, o RPG de terror mais famoso do momento. Cada jogador faz o papel de um *Methuselah*, e deve perseguir um enquanto é perseguido por outro. Vence quem acumular mais vitórias.

Para conseguir seu intento, cada jogador terá que recrutar novos vampiros para seu exército - além de equipá-los, dar-lhes mais poder e convocar aliados humanos, magos ou mesmo lobisomens renegados. E, para fazer tudo isso, ele vai gastar Pontos de Sangue - que são a medida da vida e da influência do vampiro na sociedade. Os Pontos de Sangue devem ser gastos com sabedoria: quanto mais você usar para atacar seus inimigos, mais fraco você ficará.

As regras de *Jihad* lembram muito o próprio RPG *VAMPIRE* e conhecer um ajuda a jogar melhor o outro - como já é tradição entre os jogos da White Wolf. Quanto mais antigo um vampiro, mais poderes e disciplinas ele tem - e mais Pontos de Sangue ele irá custar para ser convocado. Como em *Magic* e *Spellfire*,

cada jogador usa seus vampiros para causar danos ao adversário.

Jihad tem regras mais complexas que seus "parentes". As fases de ação são bem definidas e um jogador que não estiver atento pode perder a chance de fazer uma boa jogada. Mas interessantes mesmo são as manobras políticas: algumas cartas só podem ser usadas através de uma votação entre todos os jogadores - e também de seus vampiros. O resultado das votações pode ser influenciado por certas cartas de suborno. Estas votações tornam o jogo muito mais divertido quando jogado por mais de duas pessoas.

Jihad é um lançamento recente, e a maioria do público ainda tem dúvidas sobre suas regras - que deverão ser sanadas com o lançamento do *Jihad Handbook* em breve. Mas, aliado a um RPG poderoso como *VAMPIRE* (que já tem sua versão em português), é bem provável que *Jihad* se espalhe pelo Brasil tão depressa quanto uma praga de vampiros!

LUIGI

LIVRARIA TIRAGEM LTDA

PROMOÇÃO DE OUTUBRO

CONFIRA NOSSAS OFERTAS:

R P G

GURPS BÁSICO	R$ 23,40
GURPS PACK	R$ 27,00
VIAGEM NO TEMPO (complemento)	R$ 19,50
MAGIA (complemento)	R$ 19,50
FANTASY (complemento)	R$ 19,50
TAGMAR (módulo básico)	R$ 14,40
LIVRO DE CRIATURAS (complemento)	R$ 6,40
A FRONTEIRA (aventura)	R$ 5,60
DESAFIO DOS BANDEIRANTES (básico)	R$ 12,80
DUNGEONS & DRAGONS (nacional)	R$ 31,50
HERO QUEST (módulo básico)	R$ 31,50
O RETORNO DE WITCH LORD (aventura)	R$ 12,50
ARMADILHA DE KELLAR'S KEEP (avent.)	R$ 12,50
Venha conhecer os bonecos articulados do BATMAN e X-MEN	R$ 12,95

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

LOS 3 AMIGOS VOL. I (Glauco,Laerte,Angeli)	R$ 8,00
LOS 3 AMIGOS VOL. II	R$ 8,00
CALVIN & HAROLDO:	
O ATAQUE DOS MONSTROS DE NEVE vol 1	R$ 10,00
O ATAQUE DOS MONSTROS DE NEVE vol 2	R$ 10,00
SANDMAN Vidas Breves n. 47	R$ 2,40
MORTE: O Preço da Vida (parte I e II)	R$ 2,40
CONTOS DE SANDMAN: Sonhos n. 01 (grátis poster da morte e Livros de Magia I)	R$ 2,40

LITERATURA

O SENHOR DOS ANÉIS - J.R.R. TOLKIEN	
Vol I - A Sociedade do Anel	R$ 19,60
Vol II - As Duas Torres	R$ 19,60
Vol III - O Retorno do REI	R$ 19,60

C A R D S

Ofertas válidas durante o mês de outubro ou final de estoque

Rua Augusta 2690 lj. 20 - Jardins - São Paulo/SP Cep 01412-100 Fone: (011) 282-4821 Fax: (011) 257-9290

GURPS

CHEGOU O NOVO GURPS

Confira a nova edição nacional do único RPG universal no mercado brasileiro

A Devir Livraria sempre teve um capricho todo especial com as datas de seus lançamentos. Durante o I Encontro Internacional de RPG, em 93, lançou o suplemento *GURPS Cyberpunk*; no II Encontro Internacional, em maio deste ano, foi a vez de *VAMPIRO: A Máscara*; e agora, em plena XIII Bienal do Livro, trouxe até nós a segunda edição de um dos RPGs mais jogados no Brasil: o sistema universal GURPS.

A origem do GURPS se confunde com a própria história do RPG. Tudo começou em 1974, quando surgiu nos EUA esta nova modalidade de jogo - um jogo onde não há vencedores ou perdedores, um jogo onde cada jogador é uma mistura de ator e contador de histórias. Os primeiros RPGs eram todos do tipo *Dungeons & Dragons*, onde as aventuras se resumiam a matar dragões, derrotar feiticeiros e encontrar tesouros. Mais tarde surgiram RPGs baseados em outros temas, como velho oeste, ficção científica, terror, super-heróis e tudo o mais que se podia imaginar.

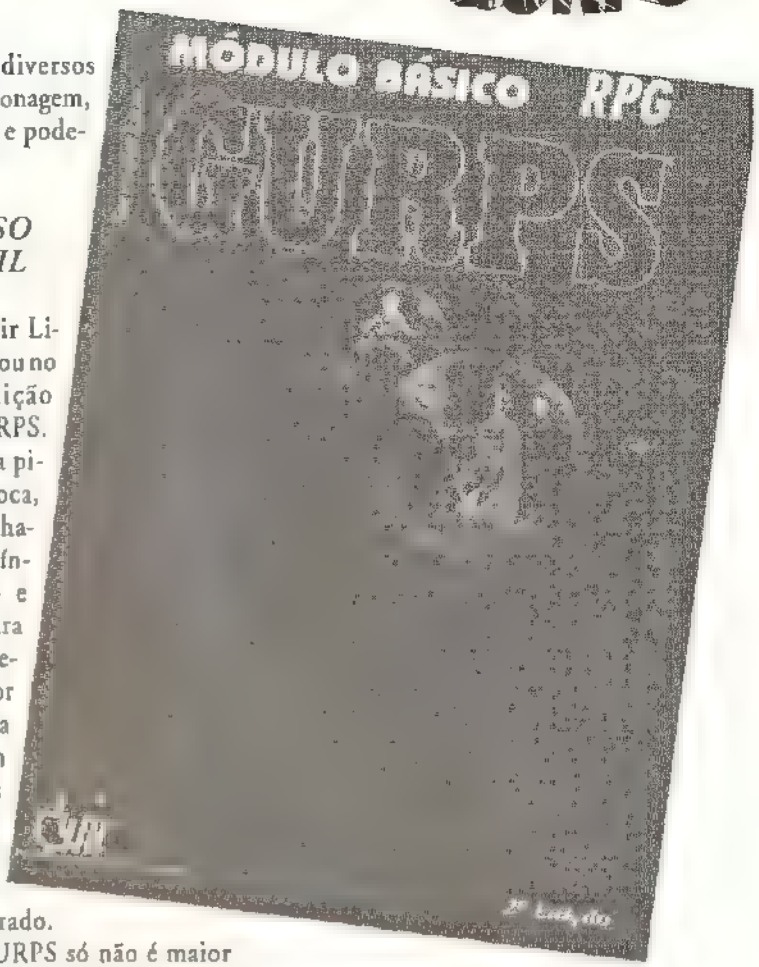
UM SISTEMA UNIVERSAL

Hoje em dia existem jogos para todos os gostos, mas isso acaba criando um problema: para jogar cada RPG é preciso aprender todo um novo conjunto de regras, às vezes complicadas demais, e nem sempre o jogo é tão bom que faça esse esforço valer a pena. Foi para solucionar esse problema que, no final dos anos 80, o texano Steve Jackson criou o sistema universal GURPS.

GURPS significa *Generic Universal Role Playing System*. Não é propriamente um jogo, mas sim um sistema que permite criar muitos outros jogos. O sonho de Steve Jackson era inventar regras que se aplicassem a qualquer tema, desde cavaleiros medievais a super-heróis, de dinossauros a astronautas, de magos a ninjas.

Apesar da modéstia dos editores em negar isso, pode-se dizer que o objetivo de Jackson foi alcançado. GURPS é um sistema com regras que funcionam com praticamente qualquer aventura que um jogador ou mestre possa imaginar. O Módulo Básico GURPS permite jogar com temas tão diversos quanto magia, espionagem, viagens no tempo e poderes paranormais.

O SUCESSO NO BRASIL



Em 1990 a Devir Livraria Ltda. publicou no Brasil a edição traduzida do GURPS. Foi uma iniciativa pioneira para a época, quando quase não haviam RPGs em língua portuguesa - e isso foi decisivo para o surgimento de legiões de adeptos por todo o país. Ainda hoje, mesmo com tantos outros RPGs disponíveis em nossa língua, o GURPS ainda é um favorito disparado.

O sucesso de GURPS só não é maior porque o tamanho do livro básico assusta os iniciantes: são 260 páginas em formato grande (22,5 x 31cm), um verdadeiro livro-monstro. Mas isso não é motivo para preocupação, porque não há necessidade de ler o livro inteiro para começar a jogar. A maior parte são regras opcionais, que podem ser ignoradas sem afetar o jogo.

Aliás, uma das maiores críticas ao GURPS são suas regras de luta. Mesmo o Sistema Básico de Combate (o livro conta também com um Sistema Avançado) é considerado muito lento e cheio de minúcias, prejudicando o bom andamento da partida. Bem, isso não é de todo verdade, e depende de até onde os jogadores desejem se aprofundar. Uma certa regra, por exemplo, determina que as armas provocam três tipos de dano - Perfuração, Corte e Contusão. Cada tipo de dano é calculado de uma maneira diferente.

Ora, para evitar maiores complicações, basta esquecer esta regra e considerar que dano é dano! Isso sacrifica o realismo, mas, na maioria dos casos, não afeta em nada a essência do jogo.

A SEGUNDA EDIÇÃO BRASILEIRA

A nova edição nacional de GURPS tem diversas modificações. A capa ganhou um bonito colorido, bem melhor que a capa original impressa em duas cores. Agora o livro vem com um dado de seis faces, um poster caprichado e um "screen" - espécie de biombo onde constam tabelas que resumem as regras do livro e facilitam a vida do mestre.

O GURPS básico acompanha também um encarte chamado **Personagens Instantâneos**, um folheto de consulta rápida para a criação de personagens em pouco tempo. O folheto já existia na edição anterior, mas uma falha de impressão deixou de fora várias informações importantes. Desta vez o problema foi corrigido.

No livro em si, a mudança mais significativa é o apêndice com novas características para os personagens - que não fazem parte do livro original americano, mas foram recolhidas de outros livros a partir de pedidos dos jogadores brasileiros. Agora os personagens de GURPS podem contar com novas Vantagens como *Grupo de Aliados*, *Identidade Alternativa*, *Pontos de Vida Extras*, *Cura*, *Infravisão*; novas Desvantagens como *Segredo*, *Amnésia*, *Doença Terminal*, *Maldição*; e novas Perícias como *Boxe*, *Luta Romana*, *Arremesso de Mágica* e *Planetologia*, entre outras.

Concluindo: se você gosta de espada e magia, e não dispensa dar uns tirinhos com raios laser, visitar outros planetas e explodir cabeças com poderes paranormais... então GURPS é o seu RPG.

PALADINO

OS LIVROS SUPLEMENTOS

O Módulo Básico GURPS, por si só, permite a criação de aventuras em qualquer cenário. Mas, se você gosta de um tema específico, existem também os livros-suplementos - que são verdadeiros manuais para o tipo de jogo que você gosta. A maioria deles só está disponível em inglês, mas a Devir Livraria já publicou no Brasil alguns suplementos. São eles:

GURPS Fantasy: o livro descreve uma terra imaginária, reunindo povos e religiões antigos da nossa história (islâmicos, budistas, cristãos...) e criaturas fantásticas comuns a outros jogos de fantasia, como dragões, magos, elfos...

GURPS Magia: o Módulo Básico de GURPS apresenta um capítulo inteiro dedicado à magia, mas este livro-suplemento traz regras avançadas para a criação de personagens magos.

GURPS Cyberpunk: todas as dicas para a criação de aventuras futuristas, ao estilo Blade Runner. Os detalhes sobre pirataria de computador são tão completos que o livro chegou a ser apreendido pelo Serviço Secreto Americano.

GURPS Viagem no Tempo: sugestões para criar histórias de viagens no tempo, mostrando todos os métodos usados na ficção científica: máquinas do tempo, portais dimensionais, viagem no tempo psíquica... Também serve para criar universos paralelos.

GURPS Supers: regras especiais para a criação de personagens com superpoderes. É o mais novo lançamento.

OS SUPLEMENTOS IMPORTADOS:

Fantasia
GURPS Conan
GURPS Fantasy II
GURPS Fantasy Adventures
GURPS Magic Itens II

Ficção Científica
GURPS Aliens
GURPS Cyberpunk Adventures
GURPS Cyberworld
GURPS High-Tech
GURPS Space
GURPS Space Adventures
GURPS Space Bestiary
GURPS Ultra-Tech
GURPS Uplift
Space Atlas 1: The Old Frontier Sector
Space Atlas 2: The Corporate Worlds
Space Atlas 3: The Confederacy
Space Atlas 4: Adventures on the Fringers of the Galaxy
War Against the Chtorc

Cenários Históricos
GURPS Arabian Knights
GURPS Aztecs
GURPS Camelot
GURPS China
GURPS Cliffhangers
GURPS Imperial Rome
GURPS Middle Ages
GURPS Old West
GURPS Robin Hood
GURPS Vikings

Horror
GURPS Atomic Horror
GURPS Horror
GURPS Horror Adventures
GURPS Vampire
GURPS Werewolf

Super-Heróis
GURPS Supers Adventures
GURPS Supers Mixed Doubles
GURPS Wild Cards Aces Abroad
I.S.T. International Super Teams

Outros
Calahan's Crosstime Sallon
GURPS Bunnies & Burrows
GURPS Espionage
GURPS Illuminati
GURPS Martial Arts
GURPS Psionics
GURPS Supporting Cast
GURPS Time Travel Adventures
GURPS Vehicles

GURPS

A SALVAÇÃO DA TERRA

PRIMEIRA PARTE

Nesta aventura épica, os heróis devem livrar nosso planeta de alienígenas sanguinários

Ano de 2025. Frotas de naves surgem nos céus das grandes cidades do mundo. A ONU tenta contato com os invasores, mas é inútil. Apenas uma única e implacável mensagem pode ser ouvida nas freqüências de rádio e TV: RENDIÇÃO TOTAL OU DESTRUIÇÃO!

Os invasores demonstram seu poderio bélico desintegrando algumas grandes capitais da Terra. Os terrestres não têm como retaliar: não existem mais mísseis nucleares, eles foram caindo em desuso com o fim da União Soviética, em 1992. A Terra é conquistada em pouco tempo...

Os invasores governam nosso planeta com mão de ferro. Os poucos minérios, animais e vegetação ainda restantes são removidos por enormes naves cargueiras. E, em certo momento, um grande número de cidadãos começa a desaparecer sem quaisquer explicações. Há boatos de que são seqüestrados pelos invasores.

Mas nem todos ficam de braços cruzados diante disso. O Movimento de Resistência Terrestre se organiza precariamente ao redor do mundo, pesquisando, procurando por um meio de salvar a Terra. E hoje, no ano de 2075 - 50 anos depois do início da invasão -, finalmente esse objetivo pode ser alcançado...

AÇÃO EM DOBRO!

Em DRAGON #1 publicamos "A Mata Maldita", uma aventura para GURPS um tanto sossegada: sem grandes combates, sem grandes ameaças - apenas um problemínha com uma maldição ancestral. Nada agitado demais...

Mas hoje as coisas vão mudar! "A Salvação da Terra" é uma saga colossal, com batalhas gloriosas contra robôs e monstros alienígenas. A morte espreita depois de cada curva. Basta um descuido e... ZOUF! Seu personagem vira um montinho de cinzas! Aliás, nesta aventura é tão fácil morrer que é aconselhável o uso das regras opcionais de GURPS para *Campanhas Cinematográficas* - onde, a qualquer momento do jogo, um jogador pode pagar um Ponto de Personagem para restaurar todos os seus Pontos de Vida (Ah, diabos! Era apenas um ferimento superficial...).

"A Salvação da Terra" é dividida em duas aventuras independentes. O mesmo grupo de personagens pode jogar as duas partes - ou então grupos diferentes, tanto faz. A segunda parte será publicada na próxima edição da DRAGON.

O CENÁRIO DA AVENTURA

A Terra de 2085 não é um bom lugar para se viver - principalmente para os terrestres!

As ruas são fortemente policiadas por robôs CX-3 e por humanos traidores - que preferiram passar para o lado dos invasores e continuarem vivos. Qualquer atitude suspeita é investigada. Depois de soado o toque de recolher, às nove da noite, qualquer pessoa vista fora de casa é prontamente eliminada por um CX-3.

Os invasores trouxeram parte de sua tecnologia para nosso mundo. O principal meio de transporte coletivo é um trem subterrâneo - bem mais veloz que os antigos metrôs de fabricação terrestre. Para o transporte individual, há motos e carros voadores que decolam verticalmente e atingem até 500 km/h. Não existem mais armas de fogo convencionais - foram todas substituídas por lasers.

As indústrias instaladas aqui pelos invasores despejam no meio ambiente todo o seu lixo poluente. Fumaça e radiação não afetam os invasores - mas estão causando danos irreparáveis ao povo da Terra: as doenças genéticas se agravam, e o nascimento de crianças deformadas e mutantes é cada vez mais freqüente. Os únicos animais e vegetais que não foram extintos foram levados pelos invasores, com propósitos desconhecidos.

CAPÍTULO 1: O Q.G. DA RESISTÊNCIA

A aventura começa nas ruínas da Universidade de São Paulo (ou qualquer outra escola ou centro acadêmico que o Mestre preferir), onde fica um dos quartéis-generais secretos do Movimento de Resistência Terrestre. Depois de contar aos jogadores a história da invasão e descrever o cenário, diga isto a eles:

Vocês são membros do MRT - Movimento de Resistência Terrestre. Receberam instruções de seus superiores para estarem nas ruínas de uma antiga universidade, quinze minutos antes do toque de recolher. Estão lá, entre as ruínas, aguardando por um sinal - quando um alçapão secreto se abre e revela uma escada para baixo. O que farão agora?

Claro que os jogadores devem descer a escada. Se algum deles for tolo o bastante para recusar, "incentive-o" dizendo que soou a sirene do toque de recolher - e que as luzes de um robô CX-3 podem ser vistas ao longe.

Vocês descem a escada e atravessam longos corredores, com luzes que se acendem nos setores por onde passam - e que se apagam logo que vocês as deixam para trás. Depois de uma longa caminhada, chegam a um grande complexo subterrâneo, onde uma multidão de técnicos corre de um lado para o outro. Todos vestem o uniforme da Resistência - um macacão colorido de Reflec. Monitores de vídeo e aparelhos eletrônicos estão espalhados pelas paredes.

Uma parte da sala lhes chama a atenção: é uma parede metálica, curva, como um cano de ferro cortado ao meio.

Este é um bom momento para ajudar os jogadores, se forem iniciantes e estiverem ainda um pouco retraídos. Digalhes que ninguém lhes dá atenção, e faça-os esperar um pouco. Isso fará com que tomem a iniciativa. Se perguntarem sobre a parede a algum técnico, ele dirá apressado que é o Sistema de Transporte Extra Temporal, e irá embora correndo. Nenhuma outra pergunta será respondida pelos técnicos atarefados,

não até que um deles seja seguro pelos colarinhos por um jogador impaciente:

"Ora, então vocês chegaram? Por que não disseram logo? O Dr. Adler está esperando na sala de hologramas, vamos logo para lá!"

O técnico conduz vocês até uma salinha redonda, com poltronas dispostas em círculo e uma plataforma vazia no centro. Lá está o Dr. Adler, que os cumprimenta e pede para que se sentem.

As luzes se apagam. Na plataforma central surge uma imagem tridimensional, gerada por computador, de um homem de meia-idade. Ele dirá:

"Bem-vindos, senhores. Eu sou Harry, o computador da Resistência, e vou orientá-los nesta missão que será a mais importante desde a fundação do Movimento de Resistência Terrestre.

"Vocês já devem conhecer a fama do Dr. Adler, nosso bioquímico mais brilhante, que criou por meio de engenharia genética um vírus mortal para o organismo dos invasores - mas inofensivo para todas as formas de vida terrestres. Infelizmente, o vírus levaria anos para se disseminar pelo planeta - e, se o soltarmos agora, pode ser tarde demais para a Terra quando isso finalmente acontecer. Portanto, o vírus não pode ser de grande ajuda em nossa batalha. Pelo menos até agora.

"Nossos físicos acreditam ter encontrado um meio de fazer com que o vírus do Dr. Adler possa ser útil. Eles criaram um aparelho de transporte no tempo (ainda não testado). Pretendemos fazer um grupo de agentes recuar no tempo até 1995 - trinta anos antes do início da invasão -, para libertarem o vírus na atmosfera. Desse modo, quando os invasores chegarem, o vírus terá se multiplicado e estará espalhado por todo o planeta. A Terra será inútil para eles, e terão que desistir da invasão.

"Contudo, ainda resta um problema a ser solucionado antes que o Sistema de Transporte Extra-Temporal possa entrar em ação: para fazê-lo funcionar, é necessária certa quantidade de ***Hélio Líquido****. O Hélio Líquido é um material de propriedades físicas fantásticas. O pouco que sabemos é que ele é capaz de produzir*

CURT PALADINO

entropia negativa - o que significa TEMPO NEGATIVO.

"Não foi possível para nosso pessoal condensar gás hélio comum para obter Hélio Líquido. Mas sabemos que os as naves dos invasores usam esse material como combustível para viagens mais rápidas que a luz. Algumas das indústrias instaladas aqui pelos invasores são usinas condensadoras de hélio.

"Esta é, portanto, sua primeira missão: penetrar em uma usina, conseguir o Hélio Líquido e trazê-lo para cá."

Harry despede-se e desaparece no ar do mesmo modo como surgiu. As luzes se acendem. O Dr. Adler leva vocês até o Setor de Equipamentos. Cada personagem receberá uma arma, um escudo de força e um uniforme Reflec disfarça-

EQUIPANDO A GALERA

Estes são os itens que o Dr. Adler entrega aos aventureiros ao Setor de Equipamentos:

PISTOLA LASER PESADA:

O laser é um raio de energia luminosa que se transmite sem dispersão no vácuo e em atmosferas de boa visibilidade. É totalmente inútil debaixo d'água, e seu dano é reduzido à metade sob chuva, neblina ou fumaça. Tiros localizados contra os olhos (com penalização de -5) causam dano dobrado, e a vítima deve conseguir um lançamento de HT-Dano para não ser cegada.

A pistola laser pesada causa 2d de dano de perfuração.

RIFLE ATORDOADOR:

Atordoadores, ou "stunners", são raios sônicos que atacam o sistema nervoso do inimigo, deixando-o indefeso ou inconsciente. Qualquer vítima de um disparo de rifle atordoador deve conseguir um lançamento de HT-6. Se falhar, ficará desacordada durante 20-HT rounds. Atordoadores são inúteis contra robôs.

ESPADA VIBRATÓRIA DE DUAS MÃOS:

Vibrolâminas são lâminas que vibram centenas de vezes por segundo, adicionando 1d ao dano normal de uma arma cortante. A vibração é muito rápida e invisível aos olhos, e é quase impossível distinguir uma arma vibratória de uma arma comum de mesmo tipo.

O dano da espada de duas mãos vibratória é de BAL+3+1d de corte e GDP+3+1d de perfuração. Esse dano é meio chatinho de calcular: se não quiser ter trabalho, tire esta arma da lista

ESCUDO DE FORÇA:

O escudo de força é uma placa circular de energia com a mesma função dos escudos medievais - ou seja, bloquear ataques. A energia se origina de um sólido bracelete firmemente preso ao pulso.

O escudo fornece Defesa Passiva 4 contra qualquer ataque frontal.

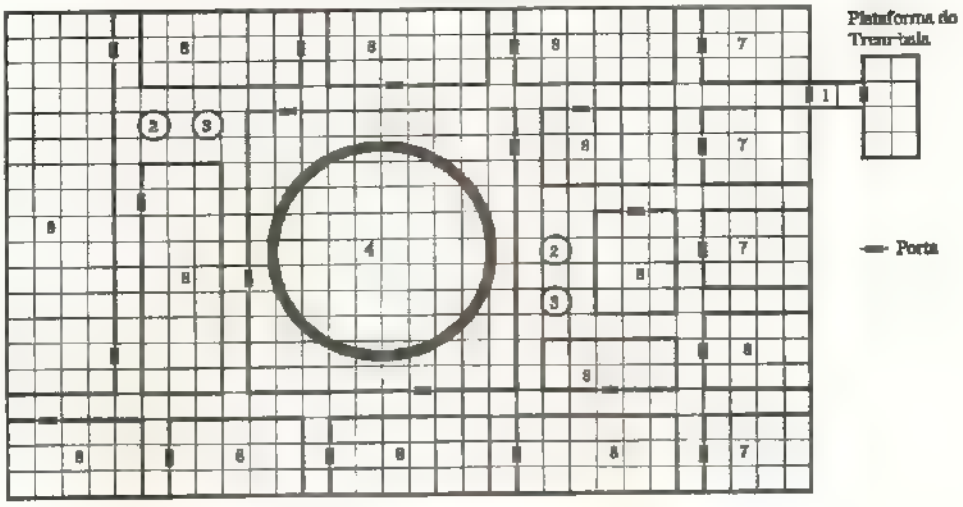
UNIFORME REFLEC:

Reflec é um tecido de fibras metálicas altamente resistente a fogo laser. Fornece Defesa Passiva 6 e Resistência a Dano 3 contra lasers e lança-chamas; DP 3 e RD 1 contra outros tipos de armas de raio, exceto sônicas, e DP 0 e RD 1 contra demais armas. É totalmente imune a fogo normal - mas não a lança-chamas.

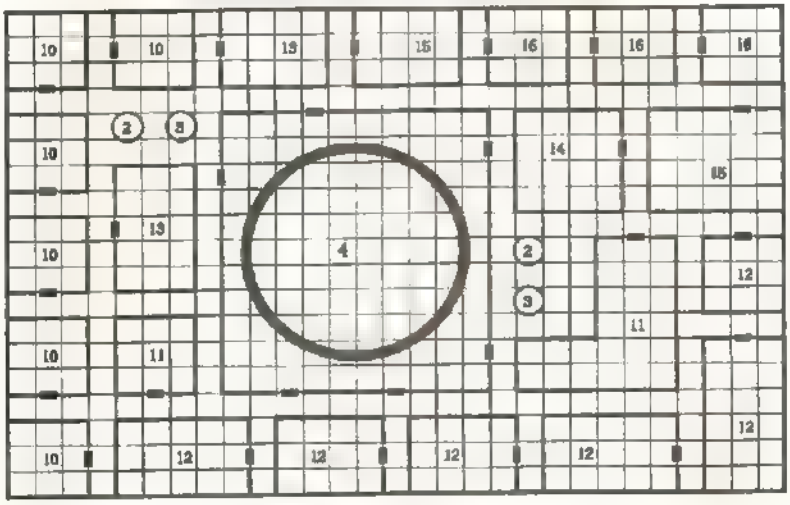
Note que a espada é a arma mais poderosa - mas ela exige o uso das duas mãos, e, portanto, quem tiver a espada não poderá usar o escudo de força. Assim os personagens ficam equilibrados.

**Nota: a maioria destes equipamentos consta nos suplementos GURPS Space e GURPS Cyberpunk. Eles foram traduzidos e colocados aqui para sua comodidade. Muitas outras armas e armaduras futuristas podem ser encontradas nos livros já citados.*

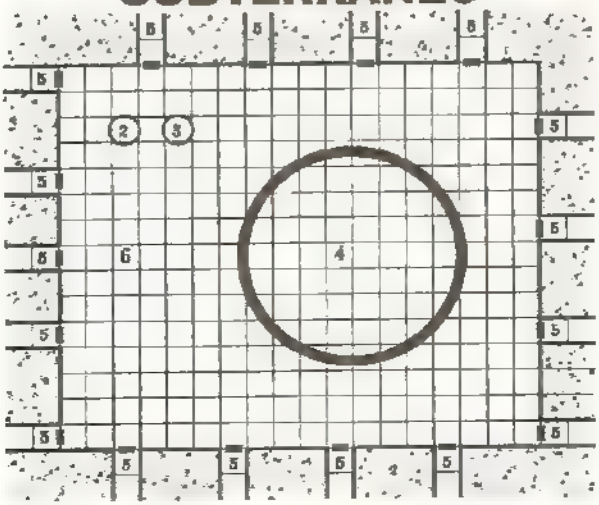
PRIMEIRO ANDAR



SEGUNDO ANDAR



SUBTERRÂNEO



do de roupa de operário. Lembre-se de que os personagens devem ter em suas planilhas as Perícias necessárias para utilizar esses equipamentos.

CAPÍTULO 2: A USINA DE HÉLIO LÍQUIDO

Vocês passam a noite no Q.G. da Resistência. Enquanto dormem, recebem aplicações de pele artificial no rosto e nos dedos - como disfarce para enganar qualquer verificação de segurança. Ao amanhecer do dia seguinte, Adler explica a vocês o seguinte plano:

"A usina é protegida por um campo de força. Só há uma maneira de vocês entrarem: disfarçados como operários. O Hélio Líquido é guardado em tubos, em algum lugar no Segundo Pavimento. Haverá motos voadoras deixadas no Terceiro Pavimento para uma fuga rápida - mas vocês só conseguirão escapar se tiverem desativado o campo de força. Podem também tentar fugir pelos esgotos, mas eles são fortemente vigiados.

"Seus equipamentos foram tratados para escapar à detecção, mas terão que ser escondidos em compartimentos nas botas. Rifles e espadas, obviamente, terão que ser desmontados." (Montar a arma leva 1 round, e exige sucesso em um lançamento da perícia da arma correspondente.)

Instrua os jogadores de que agora eles devem deixar o Q.G., voltar aos subúrbios e pegar o trem subterrâneo que leva até a usina.

Mais ou menos 40 operários trabalham na usina, e todos tomam o trem juntos - seguindo um rigoroso horário imposto pelos invasores: atrasos são punidos com a morte. O interior do trem é vigiado por guardas armados com rifles laser (3d pontos de dano de perfuração) para evitar que os operários tentem qualquer gracinha.

Depois de aproximadamente uma hora, o trem sai para a superfície. Vocês podem ver à distância o prédio da usina, com a redoma energética brilhando à sua volta. Pouco depois o trem chega à usina e estaciona na área 1 do Primeiro Pavimento da usina

O interior da usina é opressivo, perturbador: tudo parece feito de um metal escuro, meio translúcido, com bolhas se mexendo dentro dele. É frio e provoca formigamento quando tocado. Os corredores são grandes tubos circulares, anelados, como traquéias humanas. Todos os locais são iluminados com uma sufocante luz cinza-avermelhada, que não parece vir de parte alguma. Vocês não conseguem imaginar como seres humanos conseguem passar dias inteiros ali.

A usina é fortemente vigiada. Alguns guardas são humanos, mas a maioria são alienígenas ou robôs.

Algumas portas abrem-se automaticamente quando um operário se aproxima, e outras não. As portas trancadas estão marcadas com o símbolo XXX, que significa **ACESSO PROIBIDO PARA HUMANOS**. Sempre que o sinal XXX aparecer na descrição de um local, a porta estará trancada. Portas trancadas poderão ser arrombadas com um tiro de laser no sensor (um "olho" eletrônico no alto da porta, que identifica humanos), e depois um teste de ST-4 para forçar a porta.

Os personagens não deverão ter problemas em perambular pela usina - pelo menos até arrombarem alguma porta trancada. Quando isso acontecer, alarmes serão acionados e tropas de guardas irão se espalhar por toda a fábrica. Distribua guardas humanos, invasores e robôs WS-34 onde quiser, e na quantidade que preferir.

As áreas abaixo são comuns aos três Pavimentos da usina:

2-Elevadores: muito similares, no modo de usar, aos elevadores de hoje em dia. Pode ser comandado apertando botões ou pela voz.

3-Escadas: são escadas em espiral, feitas daquele estranho metal alienígena. O corrimão, como tudo o mais, formiga ao ser tocado.

4-Máquina-Organismo: mistura de gerador e computador, é a principal fonte de energia da usina. Alimenta e controla os sistemas de segurança, as luzes fantasmagóricas e o campo de força - e também produz o Hélio Líquido, mas isso os personagem só vão descobrir mais tarde.

PERÍCIAS DOS PERSONAGENS

"A Salvação da Terra" é uma aventura perigosa. Mesmo com as armas futuristas de 2084, o melhor é usar personagens feitos com 130-140 pontos.

Todos os personagens (ou pelo menos alguns) devem ter as seguintes perícias:

-Armas de Raio (Laser);
-Armas de Raio (Sônicas);
-Espada de Duas Mãos;
-Escudo de Força;
-Operação de Computadores;
-Operação de Equipamentos Eletrônicos;
-Condução de Motos Voadoras;

Vocês vêem uma máquina gigantesca, cilíndrica, que vai do chão ao teto. É escura, grotesca, seu interior parece feito de água suja em turbilhões. Luzes escorrem dentro da máquina, pulsando dentro de tubos ramificados, como veias e artérias. A máquina parece ter vida - mas nenhum ser humano pode acreditar que uma coisa tão obscena possa estar viva!

Apesar do aspecto gelatinoso, a máquina-organismo é dura como aço - e nenhuma arma que os personagens estejam carregando poderá causar-lhe dano. A máquina só poderá ser destruída pela explosão de um tubo de Hélio Líquido - se os personagens pensarem nisso.

PAVIMENTO SUBTERRÂNEO

Todos os corredores do Pavimento Subterrâneo exalam um forte cheiro de produtos químicos. O chão está coberto com uma gosma sem cor. Qualquer personagem com a perícia Medicina deve fazer uma jogada contra seu Nível de Habilidade; se conseguir ele perceberá, horrorizado, que aquela gosma é plasma sangüíneo humano!

Caso os jogadores não consigam desativar o campo de força, a única via de fuga possível serão os esgotos.

5-Corredores Subterrâneos: saem do esgoto da fábrica e terminam em grandes lagos de plasma apodrecido.

6-Área Espaçada: esta área é vigiada por um robô CX-3, colocado ali para impedir o acesso à usina pelos esgotos.

PRIMEIRO PAVIMENTO

É o único pavimento onde é permitida a presença de humanos. Mesmo guardas humanos precisam de permissão especial para deixar este pavimento.

1-Estação do Trem Subterrâneo: na saída da estação, ao adentrar na usina, os operários passam por um detector de metais. O equipamento fornecido pela Resistência não será detectado - mas, se algum personagem insistiu em trazer algum outro objeto metálico, ele será detectado. O personagem será detido e levado por guardas à Sala de Interrogatório (área 14), e deverá ser salvo por seus colegas rapidinho!

7-Depósitos de Detritos: salas cobertas de peças enferrujadas, poeira e outros dejetos. Há aqui alguns cilindros usados para guardar Hélio Líquido, mas estão vazios.

8-Processamento de Combustível: aqui é processado o combustível-alimento que faz funcionar a máquina-organismo na área 4. Os operários não sabem exatamente de que se trata, apenas recebem a matéria-prima de outro setor e a processam (a verdadeira e terrível natureza dessa matéria-prima será revelada mais tarde).

O lugar é ocupado por grandes máquinas e tonéis metálicos, cobertos com tampas transparentes e interligados entre si por tubos e mangueiras. Estão cheios de um líquido que muda de cor constantemente.

Aqui trabalham os operários. Eles estão sentados em máquinas, com capacetes especiais, ligados às máquinas por fios.

ILUSTR. MARCELO CASSARO

Parecem estar controlando a composição química do conteúdo dos tonéis.

É bem provável que algum jogador tenha a idéia de se sentar em uma máquina e tentar fabricar Hélio Líquido. Deixe-o tentar. Ele deve jogar sua perícia Operação de Computadores: se for bem sucedido, nada acontece - a máquina não fabrica Hélio Líquido, apenas combustível-alimento. Se falhar, os sistemas de segurança vão detectar um usuário não-autorizado - e uma carga elétrica será enviada pelo capacete. Na falha de um teste de HT, a vítima ficará inconsciente por 3d minutos.

9- Refeitório: Aqui é onde almoçam os operários. No centro há uma grande mesa, e do lado esquerdo há uma máquina que, ao ser ativada (perícia Operação de Equipamentos Eletrônicos), abre um portinhola que revela uma massa branca envolta em um saco plástico. É a comida. Qualquer personagem poderá prová-la: tem um gosto horrível de papel molhado.

SEGUNDO PAVIMENTO

10-Extração de Matéria-Prima: nestas salas é retirada a matéria prima do combustível que alimenta a máquina-organismo: sangue humano.

O aposento não é muito grande. Nas paredes estão presos 1d humanos, nus, inconscientes. Estão esqueléticos, sem cabelos, em fase terminal. De seus corpos saem tubos que retiram sangue. Podem ser vistos 1-3 tubos indo das paredes para cada corpo. Os tubos movem-se como se estivessem vivos.

Quando vocês entram, eles soltam-se dos corpos - E VÃO EM SUA DIREÇÃO!

Os tubos são controlados por computador para sugar qualquer humano que esteja no aposento.

Os heróis serão atacados assim que entrarem. Quando um tubo acerta um ataque, fica fixo ao corpo da vítima e suga seu sangue - causando 1 ponto de dano por round. Os tubos têm NH 10, Velocidade 10, Esquiva 9 e nenhuma DP ou RD. São destruídos se sofrerem 10 pontos de dano cada.

Depois de vencerem os tubos, não haverá nada que os jogadores possam fazer pelas pobres pessoas ali prisioneiras. Estão quase mortas. A atitude mais piedosa é dar lhes o alívio de uma morte rápida (no fim da aventura, dê 1 Ponto de Personagem extra aos jogadores que tiveram coragem para isso).

11- Embalagem do Combustível-Alimento: aqui o sangue colhido no aposento 10 é embalado em bolhas plásticas e levado para ser processado na área 8.

Grandes esferas transparentes interligadas entre si borbulham com líquido vermelho parecido com sangue (se os personagens estiveram no aposento 10, saberão que é sangue). *Uma máquina ligada às esferas expele, de tempos em tempos, uma bolsa plástica cheia desse líquido.*

Avise os jogadores que, com certeza, aquilo não é Hélio Líquido. Se um jogador quiser pegar a bolsa, diga que ela é muito escorregadia - e obrigue-o a fazer um teste de DX: se falhar, a bolsa cai no chão e estoura - espalhando no ar um inconfundível cheiro de sangue.

12-Reservatório de Hélio Líquido: nesta sala são depositados os recipientes de Hélio Líquido condensado pela máquina-organismo.

As prateleiras estão cheias de cilindros metálicos, parecidos com tanques de oxigênio, com inscrições na linguagem dos alienígenas.

Um grande tubo metálico nasce no meio do teto. Nele pulsam as mesmas luzes que aparecem nas paredes da máquina na área 4. O tubo move-se como se tivesse vida própria, expelindo cilindros e colocando-os nas prateleiras.

Ao contrário dos tentáculos-vampiros nas áreas 10, este tubo não atacará os aventureiros: vai ignorá-los e continuar seu trabalho. Se mesmo assim os jogadores tentarem atacá-lo, ele será danificado e cairá inerte ao primeiro ataque.

As inscrições nos cilindros dizem "CUIDADO! HÉLIO LÍQUIDO! ALTAMENTE EXPLOSIVO!" (a escrita dos alienígenas tornou-se bem conhecida por todos os humanos, e não é preciso testes de Perícia para entendê-la).

Cada personagem poderá carregar um tubo. Eles só precisam de um para o Sistema de Transporte Extra-Temporal - mas, se os jogadores forem engenhosos, podem usar os cilindros restantes como bombas: se deixados em algum lugar e detonados à distância com um tiro de laser, causarão 50 Pontos de Dano a todos dentro de um raio de cinco metros. Um cilindro pode ser usado para destruir a odiosa máquina-organismo no local 4, ou qualquer outro aparelho da usina.

13-Arsenal (XXX): esta sala está cheia de medalhões geradores de campos de força, e de luvas-braceletes usados pelos invasores. Infelizmente, nenhum dos heróis poderá usá-los.

14-Sala de Interrogatório: A sala tem apenas uma cama em seu centro, onde a vítima é amarrada. Agulhas perfuram suas costas, injetando uma droga da verdade. A vítima não consegue mentir ou omitir fatos de quem a estiver interrogando.

Se algum personagem foi detido na área 1, ele estará aqui - sendo interrogado por 1d invasores. Os heróis devem agir depressa, antes que ele "dê com a língua nos dentes" sobre o Movimento de Resistência Terrestre.

15-Sala de Comando: Nesta sala os invasores entram em contato com a máquina-organismo.

Na sala podem ser vistas muitas poltronas metálicas, do tamanho dos invasores - mas um humano também pode ocupá-las, embora desconfortavelmente. Em cada poltrona há um capacete.

Os capacetes funcionam do mesmo modo que aqueles encontrados na área 8: exigem a perícia Operação de Computadores. Se falhar, o usuário sofre um choque elétrico - que causa 3d minutos de inconsciência se falhar um teste de HT.

Se um personagem conseguir seu lançamento, ele perderá o contato com o mundo físico. Sua mente se unirá à mente do computador, absorvendo informações dela. Chame o jogador de lado e diga o seguinte:

Agora você sabe como funciona a usina: a máquina-organismo extrai hélio da atmosfera, condensa-o e coloca em cápsulas que são guardadas no aposento 10. Mas, para funcionar, a máquina precisa de um combustível especial feito de sangue.

AQUELA MALDITA COISA SE ALIMENTA DE SANGUE HUMANO!

Quando o jogador se reunir aos outros e revelar tudo, verifique se ele consegue representar o ódio de um agente da Resistência ao descobrir esse plano demoníaco. Se os jogadores decidirem que a máquina-organismo deve ser destruída, dê-lhes 1 Ponto de Personagem extra no final da aventura - mesmo que não consigam isso (aqui, literalmente, o que vale é a intenção). Lembre-se que a máquina só pode ser destruída com a explosão de um cilindro de Hélio Líquido.

16-Prisão (XXX): Nesta sala há várias jaulas de vidro contendo 1d humanos, que aguardam o seu destino nas áreas 10. Caso os jogadores se disponham a soltá-los, recompense sua compaixão com 1 Ponto de Personagem no final da aventura.

As jaulas podem ser quebradas facilmente por qualquer arma - mas isso não deve ser feito com o rifle atordoador: além de quebrar o vidro, ele irá nocautear o pobre prisioneiro!

TERCEIRO PAVIMENTO

Aqui é a cobertura da usina. Apenas uma escada e um elevador chegam a este andar. Há uma pista de pouso para carros e motos voadoras, e também para as naves invasoras - mas não há nenhuma aqui no momento. As motos voadoras para a fuga estão aqui, uma para cada personagem.

No centro está o projetor do domo de energia. Se a máquina-organismo tiver sido destruída, ele estará inativo. Caso contrário, poderá ser desativado com a perícia Operação de Equipamentos Eletrônicos - ou com uns bons 10 Pontos de Dano!

OS INIMIGOS

INVASORES

ST: 12
DX: 13
IQ: 13
HT: 10
Velocidade/Esquiva: 5/5
Armas: luva-bracelete laser (NH 13, 3d pontos de dano de perfuração)
DP/RD: 0/1 (com escudo: 1/7 - veja abaixo)

Os invasores são as criaturas mais horrendas em que um ser humano já colocou os olhos: medem 2,5 de altura, com aparência vagamente humanóide: cabeça, tronco, dois braços e duas pernas. O corpo todo é coberto com placas negras semi-transparentes, e por baixo delas pode ser vista a carne negra e pulsante dos invasores. Não usam qualquer tipo de roupa, e nem apresentam órgãos genitais visíveis. Uma inteligência diabólica brilha nos olhos de inseto.

Um medalhão implantado cirurgicamente no pescoço cria, sob comando vocal, um escudo de força esférico com DP 1 e RD 7. Sua arma padrão é uma luva-bracelete que dispara laser. Tanto a luva quanto o medalhão são impossíveis de serem utilizados por seres humanos.

GUARDAS HUMANOS

ST: 10
DX: 10
IQ: 10
HT: 10
Velocidade/Esquiva: 5/5
Armas: rifle laser (NH 13, 3d pontos de dano de perfuração)
DP/RD: lasers e lança-chamas: 6/[illegible]; outras armas de raio, exceto sônicas: 3/1; demais armas: 0/1

São seres humanos que trabalham para os alienígenas, esperando assim [illegible] ou apenas com medo de morrer. Vestem um uniforme padrão azul de Reflec e usam um capacete (também com Reflec) que impede a visão de seus rostos e tiros contra os olhos.

ROBÔS WS-34

ST: [illegible]
DX: [illegible]
IQ: 7
HT: 14/20
Velocidade/Esquiva: 9/5
Armas: mini-canhão laser (NH 17, 1d de dano de perfuração)
DP/RD: 4/5

Pequenos robôs humanóides que servem apenas para guarda. O corpo e a cabeça são uma peça só, e no alto há um pequeno canhão laser. O robô tem um visor que pode ser "cegado" com laser (utilize as penalizações normais). Um robô WS-34 cego deixa de funcionar imediatamente.

ROBÔS CX-[illegible]

ST: [illegible]
DX: [illegible]
IQ: [illegible]
HT: 16/60
Velocidade/Esquiva: 6/0
Armas: canhão de cargas explosivas (NH 13, 20d de dano de concussão)
DP/RD: 7/14

Robôs enormes e duros de matar, com 7 metros de altura, semelhantes a grandes aranhas de metal com oito pernas. São usados para patrulhar as ruas; qualquer pessoa vista na rua depois do toque de recolher é imediatamente atacada, não importando o que responda ou faça. Ao contrário dos robôs WS-34, os CX-[illegible] não podem ser cegados [illegible].

CAPÍTULO 3: FUGA ALUCINADA

Se os jogadores escolherem fugir da fábrica pelos esgotos, cuide para que enfrentem muitos robôs WS-34 no caminho de volta. Mas, se escolherem as motos, aí a coisa será muito mais emocionante

Assim que os heróis cavalgarem suas motos voadoras, 1d outras motos também vão decolar para tentar derrubá-los. A batalha aérea será difícil: as motos não têm armas, e quem quiser atirar deverá testar sua perícia Condução de Motos Voadoras -2, e o tiro terá uma penalização de -4. Desnecessário dizer que não será possível usar escudos de força ou espadas.

Todos os tiros causarão danos apenas às motos, e não a seus condutores. Mas, se uma moto sofrer 20 Pontos de Dano, enguiçará e começará a cair. Qualquer outro personagem pode tentar salvar o colega da morte certa, agarrando-o e trazendo-o para bordo de sua própria moto (teste de ST e da perícia Condução de Motos Voadoras: se falhar, nada de salvamento).

Se mais da metade das motos inimigas for derrubada, os outros invasores vão abandonar a perseguição

FIM DA PRIMEIRA PARTE

Depois de tanto sufoco, os heróis retornam sem problemas ao Q.G. da Resistência. Uma vez, lá, serão parabenizados.

A avançada medicina de 2085 é muito eficaz: drogas e curativos de pele artificial implantados nos ferimentos farão com que recuperem 2d+3 Pontos de Vida. Os disfarces de pele artificial também serão removidos.

A primeira parte da missão foi cumprida. Com o Hélio Líquido, será possível fazer funcionar o Sistema de Transporte Extra-Temporal e enviar o vírus para o passado. Mas essa já é uma outra aventura, que estará na próxima edição da DRAGON. Não perca!

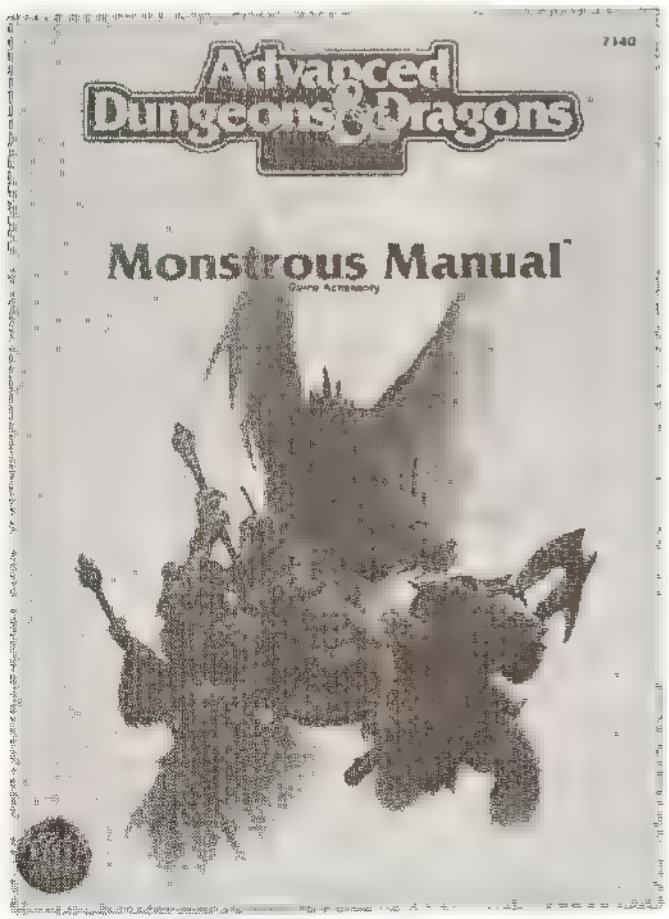
GRAHAL & PALADINO

MONSTROUS MANUAL

Um catálogo de monstros prontinhos para devorar heróis de AD&D

Para jogar *Advanced Dungeons & Dragons* são necessários dois livros: o *Players Handbook* e o *Dungeon Master's Guide*, ambos explicando as complexas regras deste RPG. Mas, do jeito que está, o jogo fica meio sem graça: os únicos vilões a serem enfrentados são outros guerreiros, magos, ladrões - ou seja, apenas seres humanos (ou semi-humanos: elfos, anões, etc...). Cadê os monstros? Cadê os dragões, goblins, minotauros, lobisomens, mortos-vivos, dinossauros...?

Eles estão no *Monstrous Manual* (*Manual dos Monstros*), um livro contendo mais de trezentos animais e criaturas para dar trabalho aos jogadores de *AD&D*. São 384 páginas com dados e informações de criaturas que você nunca imaginaria existir, cada uma descrita com detalhes minuciosos: tamanho, inteligência, poderes especiais, dieta, hábitos, reprodução, ecologia... uma espécie de livro de história natural sobre criaturas sobrenaturais!



SEM ESSA DE FICHÁRIO!

Embora o *AD&D* não seja um jogo recente, foi apenas no ano passado que a TSR lançou o *Monstrous Manual*: antes os monstros de *AD&D* vinham em pacotes de fichas, próprias para serem encadernadas em fichários chamados *Monstrous Compendium*. O objetivo das fichas era facilitar o trabalho do Mestre, que podia ter à mão apenas os monstros que escolhesse para sua aventura - e não o livro inteiro. Mas, no final, o fichário provou ser pouco durável para resistir ao manuseio constante dos Mestres - e os monstros acabaram mesmo sendo reunidos em um livro.

Um bonito livro, diga-se de passagem: capa dura, encadernação luxuosa e centenas de ilustrações coloridas. Estão aqui todos os animais e monstros dos *Monstrous Compendium I* e *II*, além de outras criaturas lançadas posteriormente. Algumas estatísticas foram corrigidas, novas informações foram adicionadas e até monstros novos foram incluídos. Certos monstros foram importados de mundos-universos específicos - como os insectóides Thri-Kreen de *Dark Sun*, por exemplo -, mas todos podem ser utilizados em qualquer mundo lançado pela TSR; se um mundo é especificado na descrição, simplesmente diz onde o monstro é encontrado primerio, ou onde ele é mais comum. Resumindo: monstros à vontade para povoar seus *dungeons*, onde quer que estejam!

Di'Follkyer

KARAMEIKOS - REINO DA AVENTURA

Neste novo mundo-universo de AD&D, suas aventuras terão trilha sonora!

Você olha para um homem ou uma mulher, vê seus pais, e seus avós e a contribuição de seus ancestrais. Da mesma forma, para o verdadeiro entendimento de uma nação ou de uma pessoa, você precisa olhar através de sua história e de seu legado. Os fantasmas do passado permanecem silenciosos conosco.

TERARI,
Ministro da Magia.

Karameikos é um novo país numa terra antiga, localizado na costa sul do continente de *Brun*, no planeta *Mystara*. A maior parte do território é coberta por florestas desabitadas - desabitadas por seres humanos, é claro. Uma grande população de elfos, humanóides e criaturas monstruosas vive nas fronteiras do reino. Estas terras selvagens estão cobertas de ruínas de reinos antigos e cidades destruídas, lar de ferozes bestas. Karameikos é um reino de florestas, uma nação voltada para suas origens; um país construído sobre as ruínas de impérios perdidos, terras de segredos, perigos e tesouros.

KARAMEIKOS - Kingdom of Adventure é o mais novo lançamento da TSR para *Advanced Dungeons & Dragons*. Não que o mundo-universo de *Mystara* seja coisa recente, ele já é um velho conhecido dos jogadores do bom e velho *D&D*. A novidade é justamente sua chegada para o mundo de *AD&D*, entre pesos-pesados como *Forgotten Realms*, *Dark Sun*, *Ravenloft*...

RPG DIGITAL

Mystara é um mundo de fantasia medieval bem típico, muito parecido com nossa própria Idade Média e suas lendas: cavaleiros, princesas, dragões, espadas mágicas... está tudo lá. Bem, os jogadores de *AD&D* já estão cheios disso tudo, certo? Então, qual a vantagem de trazer *Mystara* para *AD&D*?

A resposta é: tornar o *Advanced* mais acessível. As regras de *AD&D* são muito complicadas e não andam atraindo novos jogadores ultimamente. Por isso, a TSR anda atenta a meios de atrair sangue novo. O primeiro passo nessa direção foi o lançamento do *First Quest*, um jogo introdutório para o *AD&D* (comentado em DRAGON #1, na seção Notícias do Bardo). E agora chega *Karameikos - Kingdom of Adventure*, um mundo-universo mais simples e fácil de aprender, com grandes atrativos para principiantes: dois manuais ricamente ilustrados, fichas coloridas com personagens prontos, grandes mapas coloridos - e, principalmente, um CD.

Do mesmo modo que o *First Quest*, *Karameikos* vem acompanhado por um CD interativo com 60 minutos de som digital: são efeitos, vozes e trilha musical dramática para ser tocada durante o jogo - o que ajuda a criar aquele clima de aventura indispensável ao RPG. Claro que as falas são todas em inglês, mas nem é preciso dominar o idioma para se arrepiar com as marchas gloriosas e o urro dos monstros...

ROBERTO DE MORAES

AD&D

ANDRUS, O ARANHA

Um ladrão matreiro que pode ser uma desagradável surpresa para os aventureiros...

Andrus Fasthand ficou órfão quando era apenas uma criança. Vivendo nas ruas da cidade, e dono de uma agilidade impressionante, passou a roubar para sobreviver. Não demorou muito, foi adotado pelo chefe de uma guilda de ladrões. Lá ele aperfeiçoou suas habilidades e tornou-se um grande mestre dos disfarces. Seu talento aflorou de tal forma que a simples vida de ladrão deixou-o entediado, e ele saiu pelo mundo conhecendo cidades e colecionando inimigos. Ganhou muito dinheiro com golpes e falcatruas, mas não o suficiente para erguer sua própria guilda. Conta-se que é capaz de escalar superfícies totalmente lisas sem auxílio de equipamentos - e correm rumores de que, certa vez, teria prendido com teias um guarda que tentou capturá-lo. Desde então, Andrus Fasthand passou a ser conhecido no submundo do crime como "O Aranha".

LADRÃO TAMBÉM É GENTE!

O que seriam dos aventureiros de AD&D se não fossem os ladrões? Agindo sempre onde falha a força bruta dos guerreiros e a magia dos magos, eles usam sua destreza sorrateira para escalar paredes, abrir portas trancadas, descobrir e destravar armadilhas mortíferas. São eles que escutam a respiração ofegante de um monstro por trás de uma porta, ou encontram a agulha envenenada pronta para disparar naquele baú de tesouro.

Mas, mesmo com toda a ajuda que prestam a seus colegas aventureiros, os ladrões vivem em um mundo de escuridão e segredos. Um mundo oculto dos olhos das pessoas respeitáveis, um mundo de coragem e de medo, de bravura e covardia, violência e traição. Portanto, não é surpresa que pelo menos um jogador em cada grupo de RPG escolha um ladrão como seu personagem. E é para essa pessoa que entregamos de presente o ladrão Andrus Fasthand, O Aranha.

PARA QUE SERVE UM LADRÃO?

Andrus é um ladrão de nível 9 equipado com vários itens mágicos, o que pode torná-lo um vilão especialmente poderoso. Ele daria um bom PNJ, um Personagem Não-Jogador, para ser utilizado pelo Mestre em uma aventura. Nesse caso, aqui estão algumas idéias:

Perseguição

A mais óbvia participação de Andrus em uma aventura é como ladrão foragido: ele pode ter roubado algo de grande valor que os aventureiros devem recuperar, ou então há uma grande recompensa por sua captura - vivo ou morto. Andrus tem muitos inimigos e muita gente pode pagar bem por sua cabeça...

O Grande Artefato

Andrus planeja se apoderar de um artefato mágico de tremendo valor, como uma espada encantada ou coisa parecida. Mas, já que ele é esperto demais para arriscar o próprio pescoço, ele usará um de seus disfarces e pedirá a ajuda do grupo de aventureiros - inventando uma mentira qualquer, como "Apenas o Olho do Basilisco pode curar a doença de minha filha!"

Controlando uma Região

Um joalheiro pede ao grupo de personagens que faça uma viagem até um vilarejo não muito longe dali, e traga para ele algumas jóias. Mas acontece que a região está sob o controle de Andrus, que fica sabendo das jóias e usa todos os seus recursos para tentar roubá-las. Neste caso, Andrus pode ter um exército de capangas.

Expedição

Disfarçado, Andrus contrata os personagens para acompanhá-lo em uma expedição a uma terra distante, em busca de uma criatura muito rara. Ele poderá pagar bem pelo serviço - mas o que os jogadores não sabem é que Andrus pretende vender tal criatura no mercado negro por um preço muito maior do que qualquer coisa que tenha pago. Mais tarde os heróis podem descobrir a tramóia e buscar vingança.

Campanha só de Ladrões

Vai que, de repente, todos os jogadores começam a gostar de personagens ladrões. Não tem problema! Basta lembrar que os ladrões não são muito bons de briga, e nem sabem usar feitiços. Portanto, as aventuras devem conter mais tesouros e menos monstros. Aliás, inimigos não faltam em uma campanha de ladrões: qualquer um pode ser adversário. Até mesmo o mais nobre paladino pode querer cortar-lhes as mãos fora!

Di'FOLLKYER

A FICHA DE ANDRUS

Andrus Fasthand é um humano com 1,72m de altura, 77 quilos, 28 anos de idade, cabelos e olhos negros, de aparência discreta. É um Thief 9 com 45 Hit Points, TACH0 16, Classe de Armadura 4 (-4 por Destreza, -2 por magia) e Alinhamento Neutral Evil. Suas Características Principais são STR:17, DEX:18, CON:15, INT:13, WIS:8 e CAR:14

Habilidades de Ladrão
Pick Pockets: 70%
Open Locks: 62%
Find/Remove Traps: 60%
Move Silently: 70%
Hide in Shadows: 56%
Detect Noise: 30%
Climb Walls: 98%
Read Languages: 45%

Weapon Proficiences: Dagger, Long Sword, Long Bow, Ambidexterity
Nonweapon Proficiences: Disguise (15), Reading Lips (11), Rope Use (18), Riding Land-Based (11)

Itens Mágicos:
Adaga de Arremesso +1
Capa dos Aracnídeos
Anel de Proteção +2

Estes objetos constam na lista de itens mágicos do Dungeon Master's Guide. O DM fica livre para trocar os itens mágicos como preferir - exceto a Capa dos Aracnídeos, claro - responsável pelos poderes misteriosos de Andrus, como subir em paredes, resistir a veneno de aranhas e escorpiões e lançar o feitiço do mago Teia (Web) uma vez por dia.

AD&D

A GRANDE ESCOLHA

Uma trama política envolve os heróis em uma escolha difícil

"A Grande Escolha" é nossa primeira aventura para *Advanced Dungeons & Dragons* - mas pode ser facilmente adaptada para *Dungeons & Dragons*. A maioria dos adversários são *Fighters* (guerreiros) ou *Wizards* (magos), sem monstros, única exceção feita a um urso solitário. Portanto, um Dungeon Master criativo não terá dificuldades em fazer a conversão da aventura para *D&D*.

Esta é uma história diferente das que se passam em típicos *dungeons*.

Nada de sair por aí detonando todo mundo: é uma aventura política, e em certos momentos os jogadores vão precisar de diplomacia mais do que de armas.

O time todo deve ter 3-6 personagens, somando por volta de 20 Níveis de Experiência, com uma média de 5 personagens de Nível 4. Personagens de alto carisma podem se dar melhor, bem como aqueles que tiverem a proficiência *Etiquette* (Etiqueta). Um paladino no grupo é altamente recomendado.

NA TAVERNA DA CIDADE

Nossa aventura começa, é claro, na taverna - o lugar da cidade onde tudo acontece. Leia isto para os jogadores:

Vocês estão todos reunidos na taverna de costume, comendo, bebendo e falando mal do Rei. De repente, sem o menor aviso, a porta é escancarada e um grupo de guardas armados toma conta do lugar. Um deles, que aparece ser o líder, aponta para vocês e pergunta a outro guarda: "São aqueles naquela mesa?"; a um sinal afirmativo de cabeça, o líder ordena: "Prendam todos os seqüestradores!"

Vocês tentam fazer alguma coisa, mas não são rápidos o suficiente. Um dos guardas pega um pequeno pedaço de madeira e diz o seguinte: "Durmam..."

Os personagens não têm tempo de fazer coisa alguma; um dos guardas, que é um MAGO ELFO, lança o feitiço *Hold Person* (Prender Pessoa) sobre tantos personagens quanto puder. Todos os jogadores deverão fazer sua Jogada de Proteção com penalização de -4, devido à surpresa. Caso algum personagem consiga a Jogada de Proteção, o elfo lançará no próximo *round* o feitiço *Sleep* (Sono).

Quaisquer personagens remanescentes devem ser desencorajados a enfrentar dezenas de GUARDAS DO REI.

30-40 GUARDAS DO REI *(Fighters 2)*:
Classe de armadura 5; 12 Pontos de Vida cada; Thac0 19; 1 Ataque com espada ou lança; Dano de 1-8 ou 1-6

MAGO ELFO *(Wizard 5)*:
Classe de Armadura 10; 15 Pontos de Vida; Thac0 19; 1 Ataque com adaga ou feitiço; Dano de 1-4 ou especial

Os guardas removem as armas e objetos que os aventureiros estiverem carregando. Todos os personagens são amarrados e presos em uma carroça com grades que está na rua. São levados direto para o castelo do Rei, e os personagens são levados para a sala do trono do Rei Ludwig V. Leia isto para os jogadores:

Vocês foram levados para uma grande e luxuosa sala com muitos guardas perfilados pelas paredes. À sua frente, sentado no trono, está o Rei Ludwig - e ao seu lado, em pé, o Primeiro Ministro Taunos. Tomado de raiva, o Rei fala: "Onde está minha filha? Digam onde ela está ou mando enforcar a todos!".

Os personagens não sabem absolutamente nada a respeito da filha do rei, nem mesmo a viram uma única vez. Terão que explicar ao Rei que isto é um grande engano - e isso não será fácil, já que o soberano está irado e difícil de se lidar. Depois de muitas ameaças, o Rei só acreditará na inocência dos personagens em três hipóteses:

1- Se os heróis conseguirem provar ao rei onde estavam há dois dias, na noite do seqüestro. Talvez para isso os personagens precisem da ajuda de alguma testemunha, talvez um NPC de sua aventura anterior (e talvez seu testemunho custe caro...);

2- Se no grupo houver um paladino, cabe a ele tentar inocentar os heróis. Ele deverá convencer o Rei de sua nobreza e devoção à causa da justiça. Aqui o jogador deve caprichar na interpretação do paladino para ser bem-sucedido;

3- Em último caso, o Rei perguntará à sua espada encantada se estão dizendo a verdade (é uma espada mágica inteligente, que pode detectar mentiras uma vez por dia).

Agora qo rei acredita que os aventureiros não tem nada a ver com o sequestro. Sua raiva cessa e ele enterra a cabeça nas mãos, desesperado. Aos prantos, conta a seguinte história:

Há dois dias, minha única e linda filha foi raptada enquanto dormia em seu quarto aqui no castelo. Nenhuma pista foi encontrada pelos guardas, a não ser um pequeno bilhete que dizia o seguinte: "Seu reino ou sua filha".

Taunus, o Primeiro Ministro, se adianta e diz aos personagens:

"A guarda real revistou todo o castelo e nada encontrou. Vasculharam a parte nova da cidade e nenhuma pista foi encontrada. Foi revistada também a parte velha da cidade, e nada novamente."

O Rei retoma a palavra:

"Sou um homem velho, a morte logo baterá à minha porta. Se vocês, heróis, encontrarem minha linda filha, permitirei que um de vocês se case com ela e torne-se o futuro rei. Aos outros será dada uma vultuosa recompensa em ouro."

Diante de uma proposta dessas, claro que os personagens vão aceitar a tarefa. Deixe para os jogadores a tarefa de escolher entre eles o futuro noivo da princesa. Se nenhum deles se interessar, procure convencê-los do contrário. Como último recurso, apenas em caso de extrema necessidade, o Rei pode se espantar e dizer o seguinte:

"Recusam-se a aceitar a mão de minha filha? Como ousam? Como se atrevem?"

Quando estiver certo de que um dos persnagens aceitará o casamento, pode prosseguir com a aventurara.

INVESTIGANDO O QUARTO DA PRINCESA

Os guardas devolvem os pertences dos aventureiros. Se nenhum jogador pensar nisso, o soberano irá sugerir que iniciem as investigações pelo quarto da princesa - o último local onde ela foi vista.

1-Quarto da princesa: este dormitório mede 12m x 9m. Na parede leste há apenas uma pequena janela com grades, e nada maior do que um filhote de goblin conseguiria passar por ela. Olhando pela janela, vê-se um penhasco tão íngreme e alto que ninguém seria louco o suficiente para tentar escalá-lo. Na parede norte há somente uma lareira; se for vasculhada os personagens concluirão que também não é possível a passagem de alguém pela chaminé. Em frente da lareira estão duas cadeiras ricamente decoradas. E na parede oeste está a porta que dá acesso ao aposento. Na parede sul está localizada a cama da princesa, ainda da mesma forma que foi encontrada na manhã seguinte a do seqüestro.

Ao lado da cama existe uma passagem secreta que leva para a área 2 do mapa. Cuide para que ela seja encontrada - disso depende o prosseguimento da aventura.

2-Passagem secreta: A passagem secreta leva para uma escada em caracol, que desce conduzindo a um corredor escavado na pedra. Ela foi construída como uma saída de emergência para o Rei, mas acabou esquecida com o passar do tempo. O corredor mede 3m de largura por aproximadamente 12m de comprimento, e sai na sala 3. É totalmente escuro, e os personagens devem providenciar alguma fonte de luz.

A aparência é antiga, o chão coberto de pó indica que não é usado a um longo tempo - exceto por uns poucos rastros recentes, que podem ser localizados com a ajuda da proficiência *Tracking* (Rastreio), com bônus de +3.

3-Bifurcação: Neste ponto o corredor se divide em duas partes. O caminho da direita leva para a área 7, e o da esquerda para a área

4. Os rastros, se forem localizados, seguem para a direita.

4-Corredor: Este corredor muito sinuoso mede aproximadamente 3m de largura por uns 60m de comprimento. Leva para a área 6. Não há nada importante aqui, mas, só para agitar as coisas, o Dungeon Master pode incluir um monstro errante qualquer.

5-Armadilha: Quando algum personagem passar sobre o local, acionará uma armadilha. O mecanismo dispara 1d4 setas de ambos os lados da parede, e cada uma causa 1d6 pontos de dano. As setas não atingem o personagem que ativou a armadilha, mas sim os dois próximos que vêm atrás.

Será muito difícil para os jeróis localizar a armadilha, a menos que cada metro do corredor seja examinado enquanto andam - e uma coisa dessas levaria dias!

6-Covil: Quase no final do túnel está localizado o covil de um URSO PARDO, que irá atacar os personagens assim que aparecerem na área.

URSO PARDO:
Classe de Armadura 8; 34 Pontos de Vida; Thac0 14; 1 Ataque com 2 garras e 1 mordida; Dano de 1-8,1-8 e 1-10

A saída do túnel leva para o exterior, terminando na base do penhasco. Se os jogadores forem espertos, vão perceber que ninguém poderia ter passado por aqui - já que o urso continuava imperturbável em seu covil. Eles devem retornar à bifurcação e pegar o caminho da direita.

7-Corredor: Este corredor que mede 3m x 33m, aproximadamente de comprimento leva para a área 8. Como no corredor 4, não há nada especial aqui - mas um monstro errante pode ser incluído.

8-Saída para o depósito: O corredor desemboca em uma pequena sala que mede 3m x 3m. Uma escada de ferro na parede ao sul leva para o teto da sala, onde é possível ver uma tampa de metal - muito parecida com as tampas que levam para as galerias do esgoto da cidade. A tampa tem sinais de uso recente, e pode ser aberta sem dificuldade. A saída conduz à área 9 do mapa.

NA PARTE VELHA DA CIDADE

9-Depósito: Este pequeno recinto mede 3m x 6m e está vazio. Também está sem iluminação. Se os personagens tentarem ouvir algum ruído na porta localizada na parede leste, que leva ao aposento 11, ouvirão duas pessoas conversando. São BANDIDOS que fazem parte do bando que seqüestrou a princesa. Eles conversam o seguinte:

"Será que o Rei entregará a coroa logo?"
"Ah, estou certo que sim. Aquele velho idiota faz qualquer coisa pela filha. Ei... você ouviu alguma coisa?"
"Esqueça. Deve ser mais um maldito rato..."

Os personagens podem atacar os bandidos neste instante, e pegá-los de surpresa. Se não fizerem isso, os bandidos escutarão novamente o ranger das tábuas onde os heróis estão pisando - e irão investigar.

2 BANDIDOS *(Fighters 1)*:
Classe de Armadura 4; 6 Pontos de Vida cada; Thac0 20; 1 Ataque com espada curta; Dano de 1-6

Os dois bandidos são *Fighters 1*, e não oferecem grande perigo aos heróis. Serão derrotados sem grandes problemas. Mas aqui está outro momento onde a diplomacia é mais útil do que a espada: os bandidos são covardes e nada leais, e podem ser subornados por uma boa quantia em moedas de ouro - ou persuadidos a dar informações em troca de suas vidas:

"Não sabemos muita coisa, apenas fomos deixados aqui para vigiar a saída do túnel. Mas temos certeza que alguns guardas do Rei foram subornados para ajudar no seqüestro - e que o cabeça da operação é alguém lá do palácio."

Esta informação será muito útil mais adiante, quando os heróis encontrarem a princesa.

10-Sala principal: Esta sala mede 6m x 12m, e está totalmente vazia. Uma escada de madeira na parede sul sobe até o segundo piso da casa. Na parede oeste, uma porta de madeira leva ao aposento 11; a porta na parede oeste leva para a rua.

Neste ponto os personagens descobrem que estão na parte velha da cidade, uma área que foi construída quando a cidade era apenas um pequena vila. Todas as casas nesta região são de madeira; as ruas são estreitas; e as guildas de ladrões controlam os pontos de jogo ilegal e as tavernas.

11-Sala de passagem: Esta sala não tem nada de especial. A porta sul leva ao aposento 12, e está trancada, devendo ser arrombada ou destrancada por um ladrão; a porta leste leva ao aposento 9; e a oeste leva ao aposento 10.

12-Dormitório: Dentro desta sala há somente três camas. Nada de valor. Não valeu a pena arrombar a porta...

13-Escada: Subindo a escada, os heróis chegam a um recinto vazio que não contém nada. A porta na parede norte está trancada, e deve ser arrombada ou destrancada por um ladrão. A porta leva para o aposento 14.

14-Sala de passagem: Esta sala não contém nada. A porta na parede leste leva ao aposento 15.

15-Corredor: Neste pequeno corredor que mede apenas 3m x 6m existem três guardas vigiando a porta na parede sul. Para a surpresa dos heróis, eles vestem uniformes da Guarda Real. Os GUARDAS CORRUPTOS atacarão os personagens quando entrarem - mas só depois que o terceiro guarda, um MAGO CORRUPTO, lançar sobre os heróis o feitiço *Irritation* (Irritação) para equilibrar a luta. Os guardas não carregam nenhum objeto de valor.

2 GUARDAS CORRUPTOS *(Fighters 3)*:
Classe de Armadura 3; 20 Pontos de Vida cada; Thac0 18; 1 Ataque com espada; Dano de 1-8

MAGO CORRUPTO *(Wizard 3)*:
Classe de Armadura 10; 9 Pontos de Vida cada; Thac0 19; 1 Ataque com adaga ou feitiço; Dano de 1-4 ou especial

Depois de derrotar os guardas, os heróis vão se voltar para a porta ao sul. Está trancada com o feitiço *Hold Portal* (Prender Portal), e nenhum ladrão terá sucesso ao tentar destrancá-la. As únicas maneiras são com o uso dos feitiços *Knock* (Bater à Porta) ou *Dispel Magic* (Dissipar Magia). Um personagem de grande força (18/91, no mínimo) pode tentar arrombar a porta.

Apenas caso os heróis não encontrem nenhum meio de abrir a porta, improvise. Cuide para que o mago derrotado tenha consigo um pergaminho com o feitiço *Knock*, por exemplo

15-Prisão: Esta sala com 6m x 9m é cativeiro da princesa. Ela está amarrada e amordaçada em um dos cantos da sala.

Assim que os personagens entram, descobrem como a "bela" princesa é realmente: pesa quase 150 quilos, e é tão grande, forte e feia quanto um ogre! Quando a soltarem, ela rapidamente pegará uma arma do personagem mais próximo e enfrentará os heróis gritando e berrando:

"Agora estou armada, seus covardes! Vamos, venham me pegar!"

PRINCESA *(Fighter 5)*:
Classe de Armadura 10; 30 Pontos de Vida; Thac0 15; 1 Ataque com arma; Dano com arma

STR 18/75; DEX 14; CON 15
INT 14; WIS 13; CAR 10

A princesa pensa que os aventureiros são as pessoas que a sequestraram, e partirá para cima deles. Ela é muito boa de briga (*Fighter 5*), e teimosa feito uma mula: não poderá ser convencida de nada. Terá que ser dominada à força, ou com o uso de algum feitiço, como *Hold Person* ou *Web* (Teia).

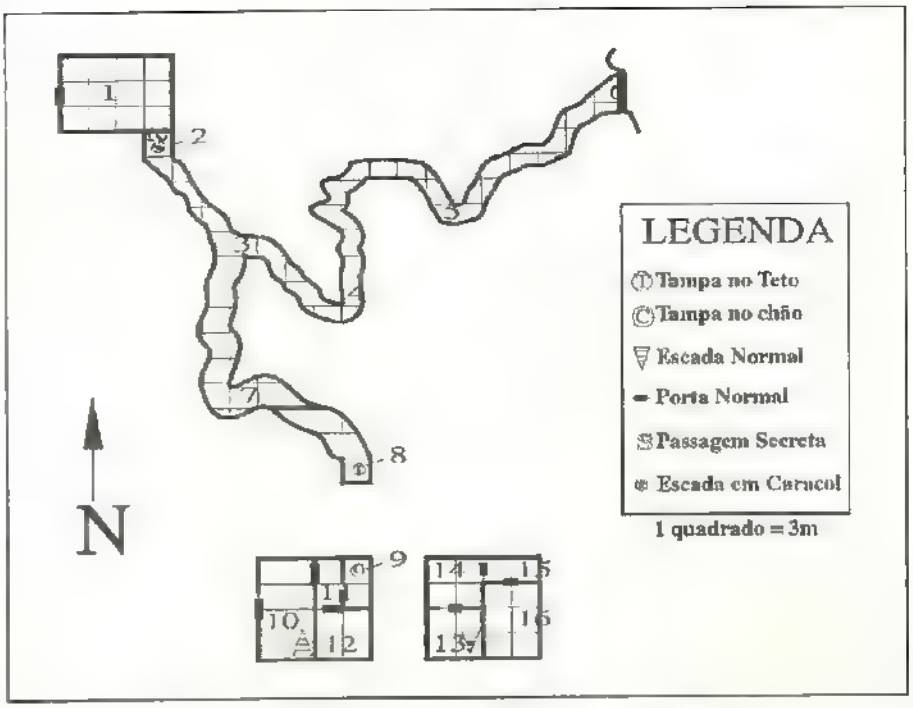
A DECISÃO FINAL

Quando os personagens finalmente dominarem a princesa e tentarem sair da sala, encontrarão à porta Taunus, o Primeiro Ministro - e mais seis homens armados. Ele ordena:

"Fizeram um bom trabalho, heróis. Deixem a princesa comigo, e eu cuidarei para que ela seja devolvida ao Rei."

Este é um momento delicado da aventura. A verdade é que o próprio Taunus raptou a princesa com a ajuda de alguns guardas corruptos. Tudo faz parte de um plano para forçar o Rei a abdicar do trono, e assim tomar o poder.

Se forem enganados por Taunus, os heróis serão instruídos para acompanharem o grupo de volta até o palácio. No caminho, um dos guardas matará o líder dos personagens com uma traiçoeira estocada de espada pelas costas. Esse é o preço de sua tolice! Depois disso os aventureiros terão que lutar com Taunus e os guardas, e terão bem poucas chances de vencer. Mas, se conseguirem devolver a princesa ao Rei, um clérigo real poderá ressuscitar quaisquer aventureiros mortos.



Por outro lado, talvez os heróis não sejam enganados por Taunus. Eles podem deduzir facilmente as más intenções do Primeiro Ministro se conseguiram informações com os bandidos da área 9 - ou podem suspeitar do fato de que os guardas do lado de fora vestiam uniformes da Guarda Real. Ou ainda um paladino que faça parte do grupo pode detectar intenções malignas em Taunus ou nos guardas. De qualquer modo, se os aventureiros suspeitarem e começarem a fazer perguntas, TAUNUS e seus GUARDAS CORRUPTOS atacarão.

6 GUARDAS CORRUPTOS *(Fighters 3)*:
Classe de Armadura 3; 20 Pontos de Vida cada; Thac0 18; 1 Ataque com espada; Dano de 1-8

TAUNUS *(Thief 8)*:
Classe de Armadura 3; 35 Pontos de Vida; Thac0 17; 1 Ataque com espada; Dano 1-8

STR 17; DEX 18; CON 12
INT 14; WIS 10; CAR 16

O FINAL

Para evitar uma maçante contagem individual de Pontos de Experiência, vamos deixar pra lá o valor de XPs dos adversários vencidos. A recompensa sugerida para os heróis, além do ouro prometido pelo Rei, é:

9000 PX, se não foram enganados por Taunus e conseguiram levar a princesa ao Rei em segurança;

5000 PX, se os heróis foram enganados por Taunus, mas mesmo assim conseguiram levar a princesa de volta ao palácio;

1000 PX adicionais se conseguiram negociar informações com os bandidos da sala 9.

Os personagens levam a princesa até a presença do Rei, na sala do trono. O Rei vem ao encontro de vocês, abraça a princesa e aponta para uma grande arca contendo 3000 peças de ouro, dizendo:

"Minha filha, minha querida filha! Vocês a trouxeram a salvo. Eis sua recompensa, heróis, por salvarem minha filha. E, como eu prometi, um de vocês irá se casar com ela..."

E agora o futuro noivo vai precisar de toda a diplomacia do mundo para se safar dessa encrenca! O resto é com você, Dungeon Master...

Di'FOLLKYER

PACOTES DE AVENTURAS

Três conjuntos com aventuras prontas para suas partidas de Dungeons & Dragons

Impossível negar: *Dungeons & Dragons* é o mais clássico RPG do mundo, e um dos mais simples de aprender. Seu fichário explicativo e manual de instruções modesto, com 64 páginas (os manuais da maioria dos RPGs tem cerca de duzentas páginas!), tornam o aprendizado do jogo muito mais fácil. E agora, com a versão em português do jogo em todas as lojas do país, os iniciantes brasileiros têm uma grande opção para a escolha de seu primeiro RPG.

Essa foi a boa notícia. Agora vem a má: não parece haver planos para a publicação de novos produtos *D&D* no Brasil. Isso acontece porque, mesmo lá fora, o *Dungeons & Dragons* é um jogo que está em vias de extinção - dando lugar a seu poderoso sucessor, o *Advanced Dungeons & Dragons*.

Portanto, se você é jogador de *D&D*, talvez não possa mais contar com novos produtos para enriquecer seu jogo. Mas, se você domina o inglês, aí a coisa muda completamente! As livrarias especializadas ainda podem oferecer muitos produtos importados - e uma das melhores escolhas são os *Adventure Packs*, ou *Pacotes de Aventuras*.

CAIXAS DE AVENTURAS

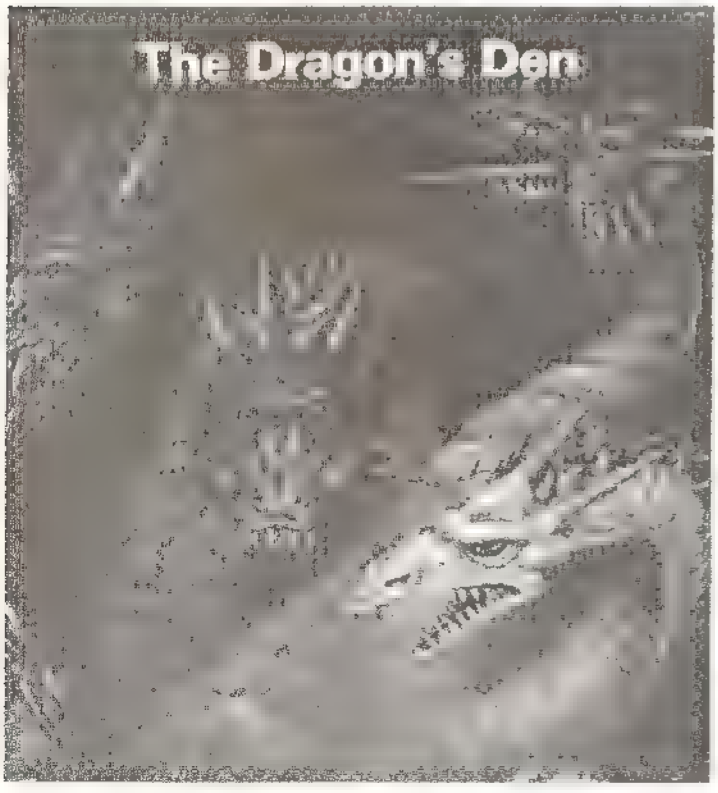
Quem joga já sabe, não é preciso nada além da caixa básica de *D&D* para começar a diversão. Mas às vezes a imaginação pode falhar, as aventuras podem ficar chatas, ou o Mestre pode estar cheio de tanto desenhar mapas. Quando isso acontece, é hora de recorrer aos *Adventure Packs*.

Um *Adventure Pack* é uma caixa contendo uma ou mais aventuras prontas, que podem ser jogadas separadamente ou como partes de uma saga maior. Além dos encartes com as aventuras em si, as caixas trazem mapas-tabuleiros coloridos, dados, miniaturas de papel e outros adereços que não são indispensáveis - mas tornam o jogo muito mais divertido.

Cada caixa contém: três livretos de 16 páginas em preto e branco, cada um explicando uma aventura; três mapas-tabuleiros coloridos, um para cada aventura; miniaturas coloridas em papel cartão dos monstros e outros coadjuvantes utilizados no jogo; fichas de personagens prontos para os jogadores; dados extras de seis e dez faces; uma folha destacável com portas, escadas, móveis e outras coisas para serem colocadas sobre o tabuleiro; e um *handout*, uma espécie de roteiro para que o Mestre iniciante possa começar a aventura mais facilmente.

A caixa traz também instruções para transformar o *Pack* em um jogo de tabuleiro comum, e não um RPG. Assim podem participar jogadores que não tenham conhecimento das regras de *D&D*.

Roberto de Moraes



ADVENTURE PACKS

The Dragon's Den (A Caverna do Dragão) é um Pack com três aventuras com dragões, cada uma trazendo o desafio favorito da maioria dos jogadores: penetrar em uma caverna, arrebatar monstros, encontrar tesouros e travar uma gloriosa batalha final contra um dragão

The Haunted Tower (A Torre Assombrada) guiará os jogadores através de uma torre amaldiçoada, povoada com todos os tipos de monstros sobrenaturais encontrados no mundo de D&D: esqueletos, zumbis, fantasmas, vampiros e outros mortos-vivos apavorantes.

The Goblin's Lair (O Covil dos Goblins) coloca os jogadores diante de um exército de goblins e seus parentes - hobgoblins, goblins-gigantes, orcs e outros caras feios e nojentos - , tudo para encarar a luta decisiva contra o poderoso Rei Goblin.

AS FERAS-CACTUS

Silenciosas, horrendas, mortais... estas criaturas serão um grande perigo para os heróis de Dungeons & Dragons

Durante a travessia do deserto, o grupo de aventureiros vê a noite se aproximar e decide montar acampamento. Como medida de segurança, um dos guerreiros permanece acordado para zelar pelo sono dos companheiros. Mas isso de pouco adianta: as criaturas que começam a cercá-lo movem-se lentas, em silêncio absoluto, protegidas pelas sombras. O guerreiro só percebe sua presença quando um espinho de meio metro é disparado de encontro a seu peito - fazendo-o gritar e despertando o restante do grupo para a batalha que virá.

O TERROR DOS DESERTOS

O maior perigo dos desertos não é o calor, a sede ou os escorpiões. São as feras-cactus, criaturas de aparência vagamente humanóide - cabeça, tronco, dois braços e duas pernas -, mas tão horríveis que poucos conseguem colocar os olhos em uma delas e se ver livre de pesadelos.

As feras-cactus medem perto de dois metros de altura, verdes, cobertas de calosidades, e com a pele revestida de espinhos afiados de 30 a 50 cm de comprimento. Andam sempre em grandes bandos, vagando pelas dunas em busca de novas presas. Podem estar ativas à qualquer hora do dia, mas caçam principalmente à noite. Não têm qualquer dificuldade de enxergar no escuro (infravisão de 30m).

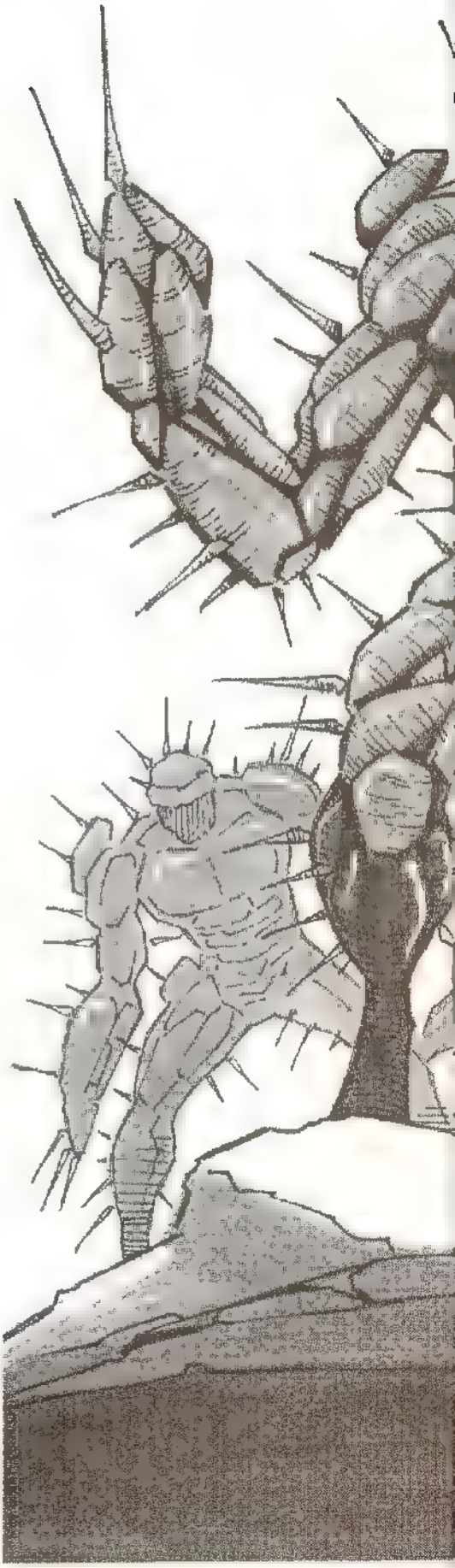
Feras-cactus são vegetais. Durante os primeiros anos de sua vida elas crescem como cactus comuns, enraizados no deserto e protegidos pelas feras adultas. Quando atingem certa idade, destacam-se do solo e começam a caçar com o resto do bando.

O bando das feras-cactus tem uma organização social definida, onde todos seguem um líder maior e mais forte (Dados de Vida: 3**(H); Valor de PX: 65). Os indivíduos não têm linguagem falada e se comunicam através de gestos e de movimentos dos espinhos.

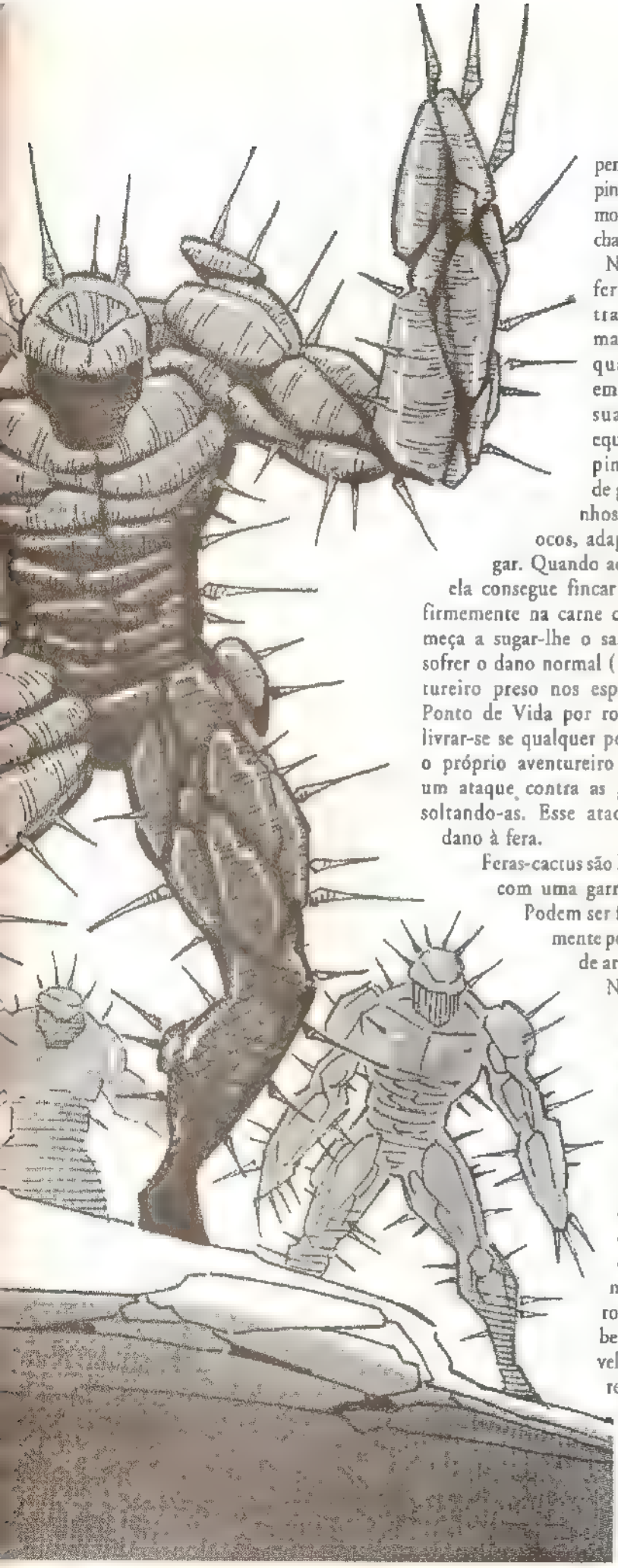
São criaturas excepcionalmente silenciosas: não emitem qualquer som, e seus pés são almofadados como os de um gato - tornando os passos difíceis de ouvir. Irão surpreender suas vítimas na maioria das vezes (1-5 em 1d6). Apenas um morto-vivo consegue ser mais sorrateiro que uma fera-cactus.

AS FERAS EM COMBATE

Uma das coisas que tornam as feras-cactus tão temidas é sua capacidade de lançar espinhos a longas distâncias: em cada round, cada fera pode disparar um espinho comprido e afiadíssimo. O alcance do disparo é idêntico ao de um arco curto, com os mesmos bônus e



ILUSTR. PALADINO



penalizações. Os espinhos causam o mesmo dano de uma flecha comum (1d6).

No entanto, as feras-cactus mostram se muito mais perigosas quando entram em luta corporal: suas mãos são equipadas com espinhos em forma de garras. Esse espinhos são especiais, ocos, adaptados para sugar. Quando acerta um golpe, ela consegue fincar esses espinhos firmemente na carne da vítima e começa a sugar-lhe o sangue. Além de sofrer o dano normal (1d6), um aventureiro preso nos espinhos perde 1 Ponto de Vida por round. Ele pode livrar-se se qualquer pessoa (inclusive o próprio aventureiro preso) acertar um ataque contra as garras da fera, soltando-as. Esse ataque não causa dano à fera.

Feras-cactus são lentas, e atacam com uma garra de cada vez. Podem ser feridas normalmente por qualquer tipo de arma e com fogo. Não são afetadas pelos feitiços de Sono e Encantamento, bem como qualquer outro feitiço que afete a mente. Elas têm uma fraqueza: água em excesso faz com que apodreçam e morram em 1d4 rounds - mas é bem pouco provável que os aventureiros consigam fazer chover sobre as feras, ou convencê-las a tomar um banho no oásis...

FERA-CACTUS

Classe de Armadura: 4
Dados de Vida: 2** (H)
Ataques: 1 garra ou 1 disparo de espinho ou especial
Danos: 1d6 ou 1d6 ou 1 por round
Número: 2-12 (2-4)
Movimento: 27 (9)
Proteção como: Guerreiro 1
Moral: 8
Alinhamento: Neutro
Valor de PX: 30

O TESOURO DA FERA-MÃE

Quando os aventureiros enfrentam a travessia de um deserto, é fácil para um DM cuidar para que um bando de feras ataque à noite - ou mesmo durante o dia. Pequenos grupos de feras-cactus também podem ser encontrados no interior de um dungeon - se ele ficar próximo de um deserto.

Mas as feras não precisam ser apenas um obstáculo a ser vencido. Talvez os aventureiros decidam procurar por elas de livre vontade: correm boatos sobre uma gigantesca caverna escondida no meio do deserto - uma caverna onde as feras deixam o objetos de suas vítimas, acumulando um tesouro fantástico. Essa caverna é guardada por muitas feras e, de acordo com as lendas, lá vive uma enorme fera-mãe responsável pela reprodução da espécie.

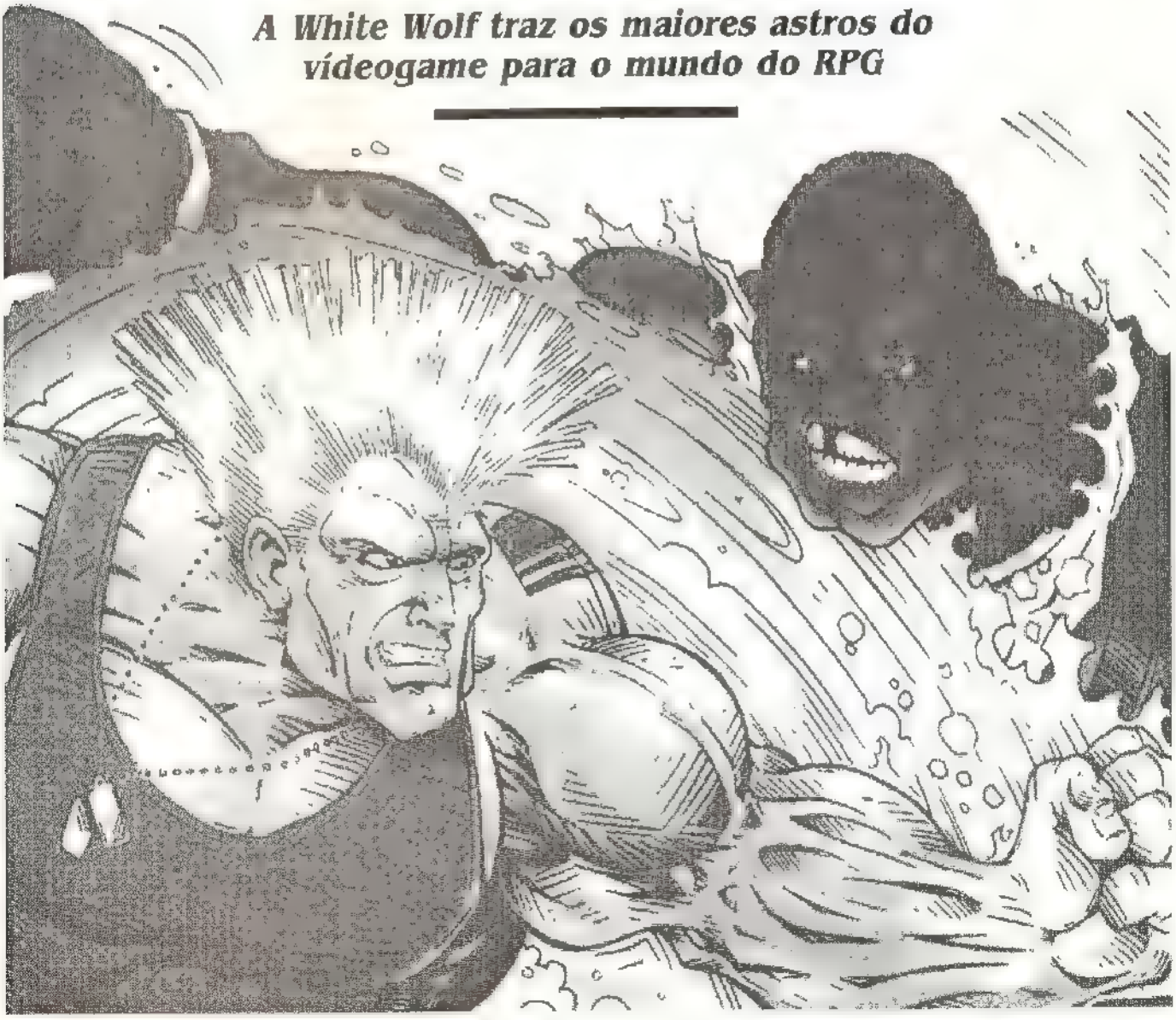
A fera-mãe (**Dados de Vida:** 8**(G); **Danos:** 1d6/1d6/1d6/1d6/1d6 + especial; **Proteção como:** Guerreiro 4; **Moral:** 9; **Valor de PX:** 1750) é imóvel e obesa, não podendo andar ou atacar com as garras. Mas ela está longe de ser inofensiva: é capaz de disparar até cinco espinhos por round - e seus espinhos são venenosos: um personagem ferido por um espinho da fera-mãe deve conseguir uma jogada de proteção vs. venenos, ou cairá doente e morrerá em 1d6 rounds. A morte pode ser evitada com o uso do feitiço de clérigo Curar Ferimentos Leves, mas, se o feitiço for usado para curar a doença, não irá restaurar nenhum Ponto de Vida.

PALADINO

STREET FIGHTER

THE STORYTELLING GAME

A White Wolf traz os maiores astros do videogame para o mundo do RPG



A editora americana White Wolf já é famosa pelos RPGs de sua Série StoryTelling, que reúne títulos de sucesso como VAMPIRE, WEREWOLF e MAGE. Os três são jogos complexos, com muita psicologia, próprios para adolescentes e adultos. Mas a mais recente preocupação dos editores é atrair as crianças e, para isso, resolveu criar um novo jogo com os personagens de maior sucesso entre a garotada: os streetfighters.

STREET FIGHTER - The StoryTelling Game deveria ser, a princípio, apenas a união do RPG com a pancadaria dos video games - mas o resultado final é simplesmente o mais completo RPG de artes marciais jamais publicado. O livro descreve com exatidão os estilos de luta usados pelos streetfighters, do karatê de Ryu e Ken ao wu-shu de Chun Li, do sumô de Honda ao kung fu de Fei Long. Até mesmo a capoeira de Blanka é explicada com detalhes que apenas nós, brasileiros, poderíamos conhecer!

INVENTANDO LUTADORES

*O livro tem todo um capítulo dedicado aos lutadores que já existem no video game (**Ryu, Ken, Chun Li, Guile, Blanka, Zangief, Honda e Dhalsim**), incluindo os quatro novos guerreiros - **Fei Long, Thunder Hawk, Dee Jay e Cammy**. Suas Fichas de Personagem estão lá para quem quiser usá-las - mas o grande recurso do jogo são as instruções para que o jogador invente seu próprio streetfighter. Usando um catálogo de golpes especiais, é possível criar lutadores diferentes que combinem as táticas dos outros streetfighters (como a Fireball de Ryu e o Flash Kick de Guile, por exemplo) - e outras novas técnicas, discretamente copiadas do Mortal Kombat, como o Acid Breath (Sopro Ácido) e o Ice Blast (Disparo de Gelo).*

Mas, como já foi dito, nem tudo é pancadaria em STREET FIGHTER - The StoryTelling Game. Para se dar bem aqui, além de músculos, os personagens também precisam de bastante cérebro. Coisas como Carisma, Aparência e Percepção podem ser tão importantes quanto um soco poderoso. Também há espaço para talentos, perícias e conhecimentos como Interrogação, Liderança, Pilotagem, Medicina, Programação de Computadores e muitos outros.

STREETFIGHTERS E... VAMPIROS?

STREET FIGHTER - The StoryTelling Game acaba de ser lançado lá fora e ainda não existe em língua portuguesa. Mas ele é totalmente compatível com os outros jogos da Série StoryTelling. Isso significa que a Ficha de Personagem é igual para todos os títulos, e as mesmas regras se aplicam. Portanto, se você já domina VAMPIRO: A Máscara, não terá grandes dificuldades em aprender STREET FIGHTER.

Outra vantagem dos sistemas compatíveis é que um lutador de STREET FIGHTER poderia, por exemplo, participar de uma caçada aos vampiros de VAMPIRE ou enfrentar lobisomens em WEREWOLF. Mas temos certeza de que a maioria dos jogadores vai preferir colocar seu lutador na arena e aguardar pela frase: "ROUND 1... FIGHT!"

PALADINO

STREET FIGHTER

EXEMPLO DE JOGO

Street Fighter em RPG é jogado de maneira bem diferente dos videogames. Para você ter uma idéia, simulamos uma partida entre os colaboradores da revista. Veja só no que deu!

Paladino: Oi, galera! Seus personagens estavam em uma bela enrascada na última sessão de jogo. Será que vocês podem sair dessa?

Roberto: Claro que podemos, com Dee Jay no comando (Dee Jay é o personagem de Roberto.)

Grabal: É, você nos liderou para esta encrenca da última vez.

Roberto: Você está com inveja da ginga de Dee Jay.

Grabal: Ah, falou!

Alan: Tá legal, tá legal! Vamos jogar logo. Onde foi que paramos?

Paladino: Seus personagens estavam cercados por gangsters - capangas de M. Bison, o chefão do crime. Dee Jay liderou vocês até onde ele acreditava existir um carregamento de drogas - mas era uma armadilha. Eles estavam esperando.

Roberto: (falando por seu personagem) "Acho que vocês, gangsters panacas, acabaram de cometer um grande erro!"

Paladino: (falando pelo líder dos capangas) "Cale a boca ou enchemos vocês de buracos! Estamos armados, como pode ver!"

Alan: Dhalsim (o personagem de Alan) prepara-se para acertar o capanga mais próximo. Mas antes ele diz: "Apenas covardes usam armas, meu amigo. Isso não é sábio."

Paladino: (falando pelo capanga) "Covarde, heim? Que tal me demonstrar um pouco dessa sua sabedoria?

Alan: Esse mané! Dhalsim soca ele!

Paladino: Ok, jogue. (Dados são rolados para determinar quem acertou quem, e quanto dano foi causado). Catapimba! Você acerta o cara bem no meio das fuças. Vum! Ele erra.

Roberto: Antes que o líder possa reagir, vou usar meu golpe Max Out para acabar com ele

Paladino: Falou, jogue. (Novamente as jogadas de dados.) Uau, seu golpe esmigalhou o líder! Os outros capangas se espantam com a velocidade de seu ataque.

Grabal: É aí que Chun Li ataca! (Chun Li é a personagem de Grabal; um jogador pode usar personagens masculinos ou femininos, independente de seu próprio sexo.) Ela usa seu golpe Whirlwind Kick.

Paladino: Jogue (nova jogada de dados). Chun Li acerta o golpe. O capanga fica estirado ali no chão, gemendo. Os outros soltam as armas e saem correndo.

Grabal: Beleza! Chun Li pega o sujeito pelos colarinhos e pergunta: "Onde estão as drogas?"

Paladino: (falando pelo capanga) "A-ali... no... galpão..."

Alan: "Seria sábio verificarmos o galpão."

Roberto: Dee Jay vai investigar!

Paladino: Pois muito bem. Então vamos entrar no galpão...

ESTOJO DE PINTURA

Pintar suas miniaturas de chumbo será muito mais fácil com os materiais certos

As miniaturas de chumbo são um grande auxílio para jogar RPG. Elas funcionam como peças de tabuleiro, ajudando a visualizar a posição de cada personagem na cena. E, para essa finalidade, é perfeitamente possível usar as miniaturas do jeito que elas saem da embalagem (sempre tendo o cuidado de lavar as mãos em seguida, já que o chumbo é tóxico).

Mas quem pode resistir à tentação de pintar aquelas figurinhas? Nas mesas de jogo é muito comum encontrar miniaturas pintadas pelos próprios jogadores. Há também verdadeiros fanáticos, que pintam exércitos de miniaturas e as colocam em cenários gigantes chamados *dioramas*. Talvez você nunca seja capaz de fazer algo tão assombroso assim, mas... não seria fantástico ter uma miniatura pintada por você mesmo?

Por esse e outros motivos, a Seção de Miniaturas da revista DRAGON passa a publicar uma série de matérias sobre pintura de miniaturas - com todas as técnicas para ajudar você a produzir pequenas obras-primas.

O MATERIAL DO ARTISTA

Pintar miniaturas não é tão difícil quanto parece. Você só vai precisar de um pouco de paciência, mão firme e os instrumentos certos. Aqui está uma lista comentada dos materias que vão compor sua caixinha de pintura:

Tintas: praticamente qualquer tipo de tinta serve - mas a mais indicada é a tinta acrílica, líquida ou em tubos. Não são necessárias muitas cores: Branco, Preto, Amarelo, Vermelho, Verde, Azul e Marrom.

Pincéis: nem é preciso dizer que os pincéis precisam ser pequenos - afinal, não dá para pintar bigodes em um anão de dois centímetros com uma brocha! Pincéis redondos de tamanhos 0, 2 e 4 são suficientes. Para miniaturas maiores, tenha também pincéis chatos de tamanhos 8 e 10.

Godê: o godê é uma espécie de tigela de louça, com vários compartimentos, própria para misturar as tintas. Na falta dele, um prato ou pires branco é um bom substituto.

Solvente: durante a pintura, você terá que limpar os pincéis com solvente o tempo todo. Para a tinta acrílica, o solvente pode ser apenas água. Outros tipos de tinta vão exigir solventes mais fortes - como aguarrás ou gasolina.

Verniz: o chumbo não segura a tinta muito bem. Depois de pintada, a miniatura tende a descascar muito facilmente. Uma camada de verniz sobre a tinta seca ajuda a evitar isso. Dê preferência ao "verniz cristal", próprio para telas, e vendido em frascos - ou mesmo verniz em spray.

Aerógrafo: o aerógrafo é uma espécie de mini-pistola de pintura, usada por artistas profissionais. É excelente para ajudar na pintura de miniaturas, mas muito caro e complicado de usar. A menos que você já esteja habituado a ele, prefira os pincéis.

Trapo de Limpeza: um trapinho de pano qualquer, juntamente com o solvente, é indispensável para limpar os pincéis. Papel-toalha não serve.

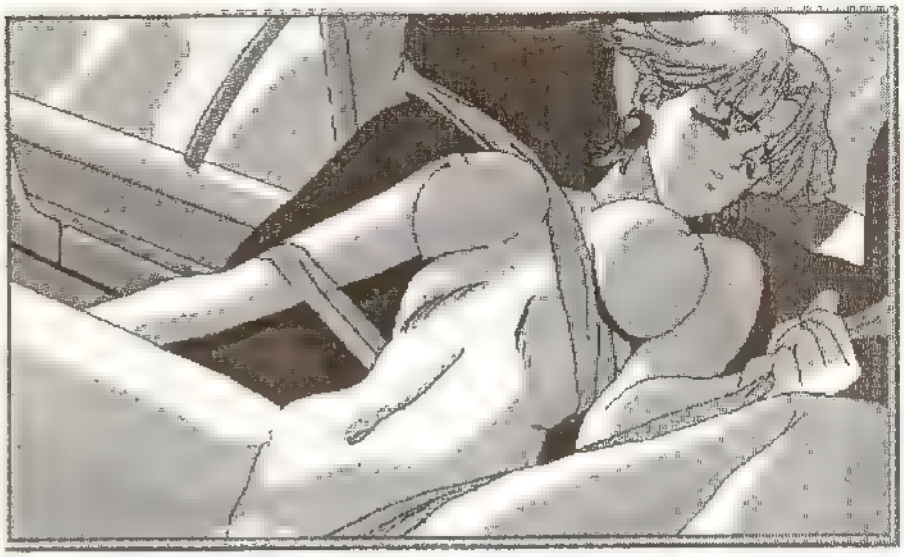
Estilete: as miniaturas fabricadas no Brasil tendem a vir com algumas imperfeições. Mas é fácil remover as "rebarbas" com um estilete, porque o chumbo é muito mole. Cuidado no manuseio (peça ajuda a um adulto, moleque!)

A maior parte destes materiais pode ser encontrada em grandes papelarias, casas de materiais de pintura ou lojas especializadas em modelismo. Faça suas compras, arrisque umas pinceladas - e fique de olho nas próximas edições da DRAGON para descolar novas técnicas!

PALADINO

COBRA MISSION

Seja um detetive paquerador e salve gatas muito sensuais neste computer game



Cobra Island é uma pequena ilha ao sul da Flórida, terra natal do detetive particular J. R.. Knight. Certo dia, depois de cinco anos de ausência, ele recebeu uma carta de sua amiga de infância Faythe Watson. Ela precisava de ajuda. E J.R. não é do tipo que deixa uma dama em apuros...

Chegando ao porto da Ilha Cobra, J.R. nota de imediato muitas mudanças. Ele encontra o lugar bem diferente do que era em seus tempos de escola: uma praia de nudismo ao sul, repleta de lindas garotas - e gangues dominando as ruas. Depois de uma luta contra três bandidos (rapidamente resolvida com a ajuda de sua Magnum 44), J.R. ruma direto para a casa de Faythe. Ele a encontra mais linda do que nunca, e igualmente preocupada: sua amiga Donna está desaparecida. A última notícia que teve dela foi que estava em Cobra Leste, trabalhando em um centro de pesquisas. Mas o desaparecimento de Donna é apenas parte de um plano sinistro que ameaça toda a Ilha Cobra e até mesmo o mundo!

DIFÍCIL, MAS COMPENSADOR

COBRA MISSION é um RPG longo e cansativo. Os mapas são gigantes, e ficam cada vez maiores quando se chega perto do final. As lutas não chegam a ser difíceis, mas os inimigos são intermináveis - centenas, literalmente - e em certo momento as batalhas acabam ficando tediosas. E não há como terminar o jogo sem um implacável espírito de fuçador, pois certas fases só podem ser terminadas encontrando aquele objeto escondido naquele armário naquele cantinho daquela casinha naquela pontinha de Cobra City.

Portanto, o que faz valer a pena jogar COBRA MISSION? São as garotas, é claro! O jogo está repleto de telas com lindas mulheres, a maioria sem muita roupa. Então, é um game pornô? Bem, a tela de abertura avisa que o jogador será exposto a violência e nudismo, e até chegam a acontecer algumas transas durante o jogo. Mas a maior parte do erotismo fica por conta dos textos. Não há pornografia explícita. Não há fotos, e sim ilustrações em estilo japonês, de refinado bom gosto. COBRA MISSION é um game de rara beleza, que vale a pena conhecer antes de rejeitar por qualquer preconceito.

E agora a revista DRAGON vai ajudar os fãs deste jogo a atingir o final, paquerando muitas gatas pelo caminho!

COBRA CENTRAL: GANGUES DE RUA

O primeiro objetivo de J.R. e Faythe (o jogo permite que você mude estes nomes, se quiser) é encontrar Donna. Ela está em Cobra Leste, mas a ponte que vai até lá foi destruída pelas gangues. A prefeitura não pode reconstruir a ponte, porque a estrada de ferro está paralisada e não há como trazer material de construção de Cobra Sul. Mas o engenheiro que cuida da ferrovia está em Cobra Oeste, procurando por sua filha desaparecida - e ainda não é possível chegar lá para ajudá-lo, porque a passagem para Cobra Oeste está trancada. Complicado, não?

As ruas de Cobra Central estão cheias de inimigos. Sua Magnum 44 está vazia e dar coronhadas com ela não é lá muito eficaz. Você pode comprar armas melhores nas lojas, mas, se puder, evite gastar dinheiro: o melhor é vasculhar as casas, árvores e arbustos à procura de itens e armas. Acostume-se a fuçar em todos os lugares. Nesta fase, as melhores armas que você pode conseguir são o Still Pipe (para você) e o Bull Whip (para Faythe). Armas melhores vão aparecer no decorrer do jogo. Por enquanto, esqueça a pistola M-10: é muito cara, e mais tarde você pode conseguir uma de graça.

Abrir a cancela que dá acesso à Cobra Oeste não é tão difícil - mas, no momento, o melhor é ficar em Cobra Central. Aqui os inimigos são fáceis de derrotar, e você pode aproveitar para acumular itens, dinheiro e Pontos de Experiência. Cada inimigo tem um ponto fraco específico, e um ou dois golpes bem aplicados nesse ponto bastam para derrotá-lo.

A primeira providência é visitar a Companhia de Entregas Rocket, no prédio em forma de "L" perto da casa de Faythe, e empregar-se como entregador. Fazendo isso, você recebe um mapa de Cobra Central, que será valioso no decorrer do jogo - e também

poderá entrar legalmente nas casas, além de ganhar algum dinheiro. Depois de cada entrega, retorne à sede para receber seu pagamento e a próxima encomenda. Um truque: volte duas vezes à sede sem fazer a entrega. Você será despedido. Se voltar e pedir para ser contratado de novo, a patroa lhe dará um Bull Whip (chicote) para ajudá-lo a se defender das gangues.

Há um jeito de faturar 100 U$ nesta parte do jogo, mas é arriscado. Vá para a Cobra Pharmacy, ao norte, e aceite o emprego para testar novas drogas. A droga irá deixá-lo mais forte, mas isso é temporário - depois você irá passar mal, e terá que voltar correndo em busca do antídoto, ou morrerá. Mas não faça isso de novo: se tentar uma segunda vez, a Pharmacy estará fechada quando precisar do antídoto e *hasta la vista* para você!

O Bar é um lugar que deve ser visitado. Você sempre pode recorrer aos caras que estão ali bebendo para conseguir informações. Às vezes é preciso ir e voltar ao Bar para terminar uma tarefa. Lá você descobre, por exemplo, que no canto noroeste de Cobra Central há um clube privado - o Club 10, suspeito de estar envolvido com escravas brancas. O clube é controlado por Tacker, um expert em caratê, e ele está com a chave que abre a passagem para Cobra Oeste. Interessante, não?

No Bar você descobre que o Club 10 só aceita mulheres. Faythe entra sozinha, encontra Tacker e tenta descobrir algo sobre o desaparecimento de sua amiga. Mas ela é capturada! Depois de uma briga dura com três lutadores de caratê, você precisa entrar no clube e salvá-la.

Como fazer isso? Um dos caras do Bar diz que já fez entregas ao clube para a Cia. Rocket, e lhe dá uma idéia: você coloca o boné vermelho de entregador e finge que tem uma encomenda. A recepcionista deixa você entrar. Siga as instruções dela e, quando encontrar uma sala vazia, vá para a porta que está ao norte. A chave está escondida no vaso à esquerda. Abrindo a porta, você flagra Tacker estuprando uma jovem. Pau nele! A luta é difícil, mas não haverá problema se você economizou itens.

Uma vez que Tacker estiver vencido, Steffie - a jovem que estava sendo violentada - agradece você e vai embora. Pegue a chave de Tacker. Vá para a sala onde Faythe está presa, liberte-a e ganhe um abraço emocionado. Agora o caminho para Cobra Oeste está livre.

COBRA OESTE: COURO E CORREIAS

Em Cobra Oeste os inimigos são mais poderosos, mas, em compensação, dão mais Pontos de Experiência. Você encontrará o engenheiro da ferrovia na praça a noroeste, gritando por sua filha Yvonne. Converse com ele, e ele dará a Faythe um apito para chamá-lo se acharem Yvonne. Ela está prisioneira na House of Leathers & Chains (Casa do Couro e Correias), um bordel onde escravas são amarradas e torturadas (e, acredite, algumas gostam!).

Para entrar na House of L&C, você vai precisar de uma carteirinha. No Bar há um cara que é sócio, e para conseguir sua carteirinha basta lhe dar conhaque e deixá-lo beber até cair. Difícil mesmo é arranjar o conhaque!

Se ainda não tiver feito isso, empregue-se na agência local da Cia. Rocket, descolando assim o mapa de Cobra Oeste. Faça algumas entregas. Quando tiver que entregar um pacote na casa de um sujeito chamado Winter, Faythe irá descobrir uma garrafa de conhaque na estante. Mas ela deixa cair e quebra. Winter aparece e fica furioso, e exige que você consiga outra garrafa para repor a perda. Ele diz que há um estoque escondido na Adult Toy Shop, a sudoeste.

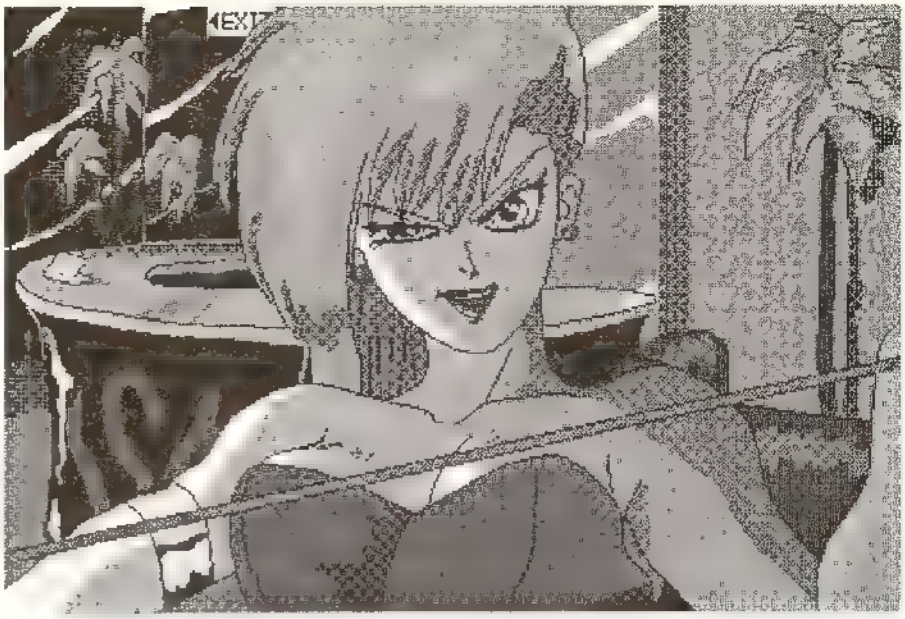
A Adult Toy Shop é uma loja de coisas para... adultos. O proprietário confessa que tem uma adega secreta, muito bem escondida. Ele desafia você: se encontrar a adega, pode ficar com o conhaque. Mas, não importa quanto tente, você não consegue achar a passagem secreta para a adega.

A solução é visitar o Dowzing Club, no canto sudeste do mapa. O instrutor do clube ensina a desenvolver poderes intuitivos para encontrar coisas escondidas. Faythe se oferece para ficar com o instrutor. Deixe-a lá. Você aproveita que está sozinho para... hã... "matar o tempo": vá para o Bar e faça um programa com a gata Dominique. Você não vai se arrepender...

Volte ao Dowzing Club para buscar Faythe, e depois rumem para a Adult Toy Shop. Agora Faythe será capaz de encontrar a passagem secreta para a adega. Desça até lá e vasculhe as caixas até encontrar o conhaque.

FOTOS PICANTES

No decorrer do jogo, enquanto vasculha as casas, você irá encontrar peças de lingerie. Elas não ajudam em nada na solução do game, mas ainda assim são valiosas: você pode levá-las ao estúdio do Photo Junkie, em Cobra Central, bem ao lado da casa de Faythe. Photo Junkie é um pervertido sexual, e terá o maior prazer em trocar as peças de lingerie por fotos de lindas garotas. Vale a pena conseguir estas fotos, são as imagens mais bonitas do jogo.



Pegue duas garrafas, devolva uma para Winter (ou então não devolva, ele que se dane!), e leve a outra para seu amigo do bar. O bebum entorna o gargalo e, depois de alguns "Hics", fica fácil afanar a carteirinha dele.

Agora você pode entrar na House of L&C. Lá dentro, no fundo do corredor, uma mulher o espera: é uma sadomasoquista, com estranhos gostos sexuais, que fica ali amarrada pedindo para ser chicoteada. Você não tem tempo pra isso. Abra a porta da direita com a chave, que está escondida sob o tapete da penúltima sala à direita. Lá está Yvonne! Cansada de ser torturada, ela agradece pela liberdade e vai embora.

Mas, para você e Faythe, sair não será tão fácil. Surge Derek, o torturador doentio que comanda o lugar. Ele borrifa uma droga chamada ACCOCIN, que transforma você também em um sádico. Quando você se volta para Faythe e começa a "ter idéias", ela se lembra do apito dado pelo engenheiro e toca-o. O apito quebra o transe e agora você pode partir para a dura briga com Derek. Aviso: chicotadas não têm efeito contra ele.

Com Yvonne livre, seu pai poderá fazer funcionar o trem. Mas ainda levará tempo para a ponte ser consertada, e você e Faythe podem aproveitar para investigar Cobra Sul.

COBRA SUL: MANÍACOS MILITARES

A estação de trem está no canto noroeste de Cobra Central. Pague uma mixaria e pegue o trem para Cobra Sul. Você vai encontrar o lugar dominado por um militar alucinado que se intitula General Fist. Cobra Sul é seu quartel, e os bandidos são seu exército.

Há uma casinha isolada no canto nordeste de Cobra Sul. Lá vive Melissa, a antiga assistente de Donna, e ela também está preocupada com o desaparecimento da amiga. Ela conta algo sobre Donna estar trabalhando na droga chamada ACCOCIN. Melissa fica mais calma quando você promete cuidar do caso.

A filial da Cia. Rocket em Cobra Sul está fechada e, portanto, fica mais difícil conseguir um mapa. Ele está escondido em alguma das casas, não vale a pena procurar por ele. De qualquer forma, são poucos os lugares a serem visitados: a casa do General Fist fica a nordeste, mas o lugar está protegido por uma cerca eletrificada. É impossível entrar lá, pelo menos por enquanto.

O Army Scout HQ (Quartel General do Exército) fica a oeste, à esquerda da estrada de ferro. Um sentinela armado vigia a porta e não deixa você entrar. O jeito é tentar enganá-lo: mais ao sul há um armazém do Exército. Você vai precisar do Ax (machado) para arrombar o cadeado. Pode comprá-lo em uma loja ou procurar por aí. O depósito está cheio de caixas espalhadas, onde você pode encontrar roupas de oficial e se disfarçar. Mas isso ainda não é suficiente para iludir o sentinela.

O Bar fica bem ao sul, à direita da estrada de ferro, perto da estação. O sujeito que está à esquerda do balcão chama-se Mick. Vendo você de uniforme, ele irá se lembrar de seu velho amigo MacArthur (o cara da Guerra do Golfo, lembra?), cujas coisas ficaram guardadas na casa dele. Captou a mensagem?

Vá para a casa de Mick - ela fica ao norte, bem junto à estrada de ferro. Você vai encontrar o filho de Mick assistindo filmes pornográficos na TV. Depois de levar uma bronca, ele diz onde estão guardadas as coisas do General MacArthur. Você pega as divisas de general e coloca em seu próprio uniforme. Agora dá para enganar o sentinela.

Você está dentro do Army Scout HQ. Se ainda não tiver a M-10, procure por um corredor escuro e achará uma pistola escondida - mas não a use à toa, economize munição. Vá para a sala no canto superior direito. Um oficial metido a besta estraga seu disfarce e revela, sem querer, a existência de uma passagem secreta. Acabe com ele e vá para a sala no extremo oposto. A passagem fica lá, mas, mesmo com seus novos poderes, Faythe não consegue achá-la. Ela volta ao Dowzing Club, em Cobra Oeste, para fazer um curso de aperfeiçoamento.

Você está sozinho de novo. Pode aproveitar para fazer duas coisas: sair com Christy, a gata do Bar, para fazer um programa; e visitar a Atlas Construction, no prédio retangular ao norte, e conseguir mapas da casa do General Fist. A secretária lhe dará apenas um mapa - mas, se você lhe der um Brooch (broche) de presente, ela vai se lembrar de que tem outro mapa.

Pegue o trem e vá buscar Faythe em Cobra Oeste. Traga-a de volta para a sala da passagem secreta no Army Scout HQ. Agora ela será capaz de localizar a porta secreta. Uma longa caminhada subterrânea espera por vocês.

A casa do General é enorme, e muito bem protegida. Guerreiros com armaduras medievais montam guarda nos pontos-chave. Eles são duros de matar: o

único ponto vulnerável é a cota de malha no pescoço. Se você tiver muita munição, não é má idéia usar a pistola M-10 contra eles. Para chegar à sala onde está o General, será preciso passar por um cansativo labirinto de corredores no segundo andar e tocar nas quatro lâmpadas coloridas: uma passagem aparece no centro delas, e agora dá para chegar ao General.

O General está protegido por dois guarda-costas com armaduras. Antes de atacar, ele usa uma bela garota drogada com ACCOCIN para tentar seduzir você. Mas o grande J. R. Knight não cai nessa! Você diz a Faythe para cuidar da jovem e parte para a briga. Depois que seus guardas são derrotados, Fist pega uma bazuca e tudo parece perdido para J. R. Que nada: o gorducho não agüenta o peso da arma, e cai de costas. Tudo acabado. Cobra Sul está livre do General Fist.

COBRA LESTE: DOMINADA PELAS MÁQUINAS

A jovem drogada é Carissa Brook, a filha do prefeito de Cobra City, e está muito mal. Vocês a deixam na casa de Faythe, avisam a prefeitura e depois partem para Cobra Leste. A ponte está consertada e o caminho para procurar Donna, livre.

Os inimigos daqui são muito fortes, alguns robotizados. Para vencê-los, aqui está uma dica que vale ouro: compre biscoitos em uma das lojas de Cobra Leste. Depois, entre na casinha amarela bem ao norte, onde mora uma velhinha pilantra que se diz fundadora da Ordem Saint-Vile. Quando você falar com ela pela segunda vez, dê-lhe os biscoitos. Em troca, receberá a Stun Gun - uma arma elétrica especial, que não causa danos, mas paralisa o adversário e impede seu ataque. Dê para Faythe: agora vocês são uma dupla invencível! Mas cuidado, a Stun Gun não tem efeito contra certos inimigos.

Donna está no Cobra Research Center, na parte central. É impossível entrar no lugar, porque ele é mantido a uma temperatura tão baixa que qualquer ser humano seria congelado em minutos. É preciso conseguir roupas pesadas.

No Bar, você ouve falar de uma terrível ladra que está atacando na praia. Chegando lá, encontre uma casinha ao norte. Faythe espera do lado de fora enquanto você investiga. Lá dentro, uma agradável surpresa o espera: uma gata estonteante, chamada Sasha, lhe oferece uma bebida. Mas... uma tontura o atinge, e você descobre que foi drogado.

Quando acorda, você se encontra no subsolo da casa - e Sasha está ali, muito disposta a trocar carícias com você. Vá em frente. Quando terminam, Faythe aparece furiosa depois de ter esperado lá fora por vinte minutos. Ela percebe que Sasha está usando um valioso pingente de brilhantes, onde está gravado o nome de Carissa - a filha do prefeito. Tá na cara que Sasha é a tal ladra. Vocês pegam o pingente e vão embora.

Vá para a casa no canto noroeste. Lá vive Duncan, membro do Antartic Circle Observation Team (Grupo de Observação do Círculo Antártico) Ele concorda em emprestar roupas pesadas para climas árticos, desde que vocês deixem o pingente de brilhantes como garantia. Tudo bem.

Com as roupas, vocês podem entrar sem problemas no Cobra Research Center. Cuidado, o lugar está cheio de robôs-sentinelas. Depois de passar por eles e percorrer um labirinto de corredores, você irá enfrentar Mechachrome - o robô que comanda o lugar. Ele é um inimigo poderoso, e a Stun Gun não funciona nele. Sinta-se livre para usar a M-10. O único ponto fraco é a cabeça. Acerte também a metralhadora na barriga para melhorar suas chances de sobrevivência.

Destruindo Mechachrome e passando por mais alguns corredores, vocês finalmente encontram Donna. Ela fala de um vilão poderoso chamado Kaiser, que planeja dominar o mundo com o uso da ACCOCIN. Ela vem produzindo secretamente um antídoto contra a droga, e dá um frasco a vocês. Donna precisa de mais três dias para preparar o antídoto em grande quantidade.

Hora de voltar para Cobra Central. Não, ainda não: primeiro vocês devem voltar à casa de Duncan e devolver as roupas árticas para pegar de volta o pingente de brilhantes. Vão precisar dele mais tarde. Agora sim, voltem para a casa de Faythe e dêem o antídoto a Carissa.

O CEMITÉRIO: MONSTROS DO ALÉM

Quando perguntam pelo prefeito na prefeitura, um funcionário diz a vocês que ele foi seqüestrado pelo Kaiser e está prisioneiro em um cemitério abandonado, ao sul de Cobra Sul. Você e Faythe, é claro, vão salvá-lo!

AO HERÓI, AS GAROTAS!

Cada vez que ajudar ou salvar uma garota, ela lhe dá seu número de telefone. De posse desse número, você pode usar o aparelho na casa de Faythe (é sacanagem, verdade, mas não tem outro jeito) e convidá-la para, digamos... se curtirem.

Vocês encontram-se no Motel perto do Club 10. Na hora da transa, um menu aparece para que você selecione suas ações - carícias, beijos, sussurros, etc. O sucesso do encontro depende de sua perícia ao usar as opções do menu nas partes certas do corpo da gata: beijos na boca e pescoço, afagos nos cabelos, coisas nas pernas, sussurros nos momentos certos... e outras coisas que não podemos mencionar aqui!

São quatro mulheres ao todo - Steffie, Yvonne, Melissa e Donna, cada uma com gostos diferentes. Há um limite para a quantidade de erros que você pode cometer; se exceder esse limite, a garota se chateia e vai embora. A gata estará pronta para o clímax quando a opção READY to GO! aparecer no menu. Mas já vamos avisando que isso pouco vai acontecer sem a ajuda de um vibrador (que você consegue na Adult Toy Shop em Cobra Oeste). E nem pense em usar a Candle (vela) que está no menu: nenhuma delas é masoquista.

Quando perguntam como chegar ao Cemitério, descobrem que a estrada de ferro vai até lá - o que é uma surpresa, porque vocês já usaram o trem e não sabiam nada disso. Mas, quando tentam comprar passagem, um grandalhão com pinta de viking aparece para impedi-los. É um guarda colocado ali pelo Kaiser para impedir que alguém vá para o Cemitério. Bordoada nele!

Pegando o trem, vocês chegam a um cemitério em ruínas. Monstros sobrenaturais, controlados pelo Kaiser, assombram as redondezas. Vasculhe todo o lugar em busca de uma pequena cabana, onde um idiota de metralhadora está mantendo o prefeito prisioneiro. Acabe com ele. Agora o prefeito está livre, mas ele pensa que vocês também são agentes do Kaiser. Para provar o contrário, mostrem a ele o pingente de sua filha. Agora ele acredita em vocês e volta correndo para Cobra Central - mas antes revela que algumas estátuas do cemitério escondem passagens secretas para o castelo do Kaiser.

De posse dessa informação preciosa, você investiga uma estátua próxima e descobre uma passagem. Ela conduz a um vasto mundo subterrâneo, cheio de entradas e saídas para a superfície, que vão exigir muito de sua paciência. Nesse mundo há pessoas escondidas, soldados de um movimento de resistência contra o Kaiser. São todos velhos, porque o Kaiser recrutou todos os jovens para seu próprio exército. Mas eles podem ser de grande ajuda, fornecendo mapas e informações.

Uma das saídas do mundo subterrâneo leva a uma pequena cabana, onde vive um habilidoso forjador de espadas. Ele revela que o Kaiser veste uma armadura especial, e armas comuns não o afetam. A única arma efetiva contra ele é a lendária Espada de Gaia. Ele entrega a espada em suas mãos. Agora você está pronto para enfrentar o Kaiser cara-a-cara.

O CASTELO: PIRÂMIDES E GLOBOS

Chegando ao castelo do Kaiser, arrebente a tranca do portão com a Espada de Gaia. O castelo é gigantesco e, se você conseguiu mapas de todos os três níveis, melhor pra você. De acordo com as dicas do movimento de resistência, quatro pirâmides fornecem energia aos sistemas de defesa do castelo. O único jeito de anular a energia das pirâmides é colocando um globo de cristal na ponta de cada uma. Quatro globos estão escondidos em baús, espalhados pelo castelo. E explorar o castelo todo exige muita, mas MUITA paciência!

Vale a pena estar atento a dois lugares: os buracos no chão, dentro de uma sala gradeada no canto noroeste do primeiro piso. Não, você não deve evitar os buracos. CAIA neles. Com isso você sofre algum dano e retorna ao mundo subterrâneo - mas, no caminho de volta, procure por um corredor escuro e encontrará lá dentro um pacote de explosivos. Você vai precisar deles e de um isqueiro (é bom que você tenha um!) para explodir uma porta trancada no castelo.

O segundo lugar que exige cautela é uma sala escura no segundo piso. Entrando nela, surge uma porta - e o jogo pergunta se você quer entrar ou não. A porta conduz a uma armadilha, mas uma armadilha tão sedutora que vale a pena cair nela só para curtir o visual (não esquecendo de salvar o jogo antes, claro!). Respondendo "Leave" à pergunta, você continua andando na sala escura e acha uma alavanca, que abre uma passagem secreta para outras partes do castelo.

Com as pirâmide anuladas, o acesso à sala do Kaiser está livre. Os quatro feixes de raio laser que protegiam o corredor não funcionam mais. Prepare-se para a batalha decisiva!

O KAISER: INIMIGO FINAL

Antes de entrar na sala do Kaiser, trate de fazer preparativos. Carregue a Magnum 44 e a M-10 com todas as caixas de munição que tiver. Recupere todos os Pontos de Vida de que precisar. O Kaiser é protegido por oito (sim, eu disse OITO) "Combats", aqueles caras com metralhadoras, os inimigos mais difíceis do game. Mas eles não dão trabalho: basta alternar ataques com a Espada de Gaia e com a Stun Gun, e você passa por eles sem nenhum arranhão.

Problema mesmo é a luta final contra o Kaiser em pessoa. Armas comuns não atravessam seu traje, e contra ele a Stun Gun não funciona. Isso sem falar que seus golpes podem tirar mais de duzentos Pontos de Vida de cada vez. O ponto fraco é o braço que brilha com energia: ataque sem parar com a Espada de Gaia, sempre atento a seus próprios Pontos de Vida. Quando a armadura do Kaiser ceder, ele ficará com o torso nu. Agora ele não tem mais defesa contra tiros. Pegue a Magnum 44, dê a M-10 para Faythe e chumbo nele. Fim da linha para o Kaiser!

FINAL FELIZ

E assim termina sua longa aventura. Com a morte do Kaiser, o castelo desmorona. Você e Faythe declaram amor um ao outro, casam-se e vivem felizes para sempre - com direito a uma lua-de-mel caprichada. É, parece que terminaram os dias de playboy de J.R. Knight. Ou será que não?

PALADINO

BARRAQUINHA DO ORC

Nem bem o Orc anunciou sua Barraquinha em DRAGON #1 e já choveram cartas na nossa redação. Eis os anúncios:

Sou usuário de um computador PC 386, e me interesso por RPGs de mesa e de computador. Quero trocar jogos e dicas com outros usuários dessa linha. Também procuro RPGistas na região de Cotia e Itapevi para integrar um grupo de fanáticos por D&D e Battletech.

Jefferson Donizeti de Oliveira
R: Monsenhor Ladeira, 15, Vl. São Francisco
Cotia - SP - CEP 06700-000

Eu morava no Rio e jogava RPG, mas agora vivo em Aracaju - onde não há vestígio de que o RPG tenha um dia existido. Quero contactar RPGistas das vizinhanças - se houver algum!

Danilo Sotero Rogério
Av. Acrísio Cruz, 147/1103
Aracajú - SE - CEP 49020-460

Faço traduções de RPGs americanos. Faço pedido de RPG importado diretamente dos Estados Unidos. Tenhos dicas para Mestres e jogadores de D&D e gostaria de me corresponder.

Leonardo Rosati
Av. Washington Luiz, 642
Guararapes - SP - CEP 16700-000
Fone: (0186) 61-1955

Gostaria de comprar ou trocar o GURPS Básico ou Dungeons & Dragons por livros da série Aventuras Fantásticas. Pago a diferença.

Mike C. M. T.
R: Major Dantas Cortez, 255, Vila Gustavo
São Paulo - SP - CEP 02206-000

Procuro jogadores ou Mestres interessados em CYBERPUNK 2020. Também vendo os seguintes livros, ou troco por livros de Cyberpunk: **AD&D Players Handbook Second Edition** (R$ 15,00); **D&D Rules Cyclopedia** (R$ 20,00); **Hollow World Boxed Set** (R$ 15,00); **In The Phanton's Wake D&D Adventure** (R$ 15,00); **Tales of Wee Folk D&D Creature Crucible** (R$ 10,00).

Daniel M. Depóli
R: Santa Luzia, 222, Santa Luzia
Ribeirão Pires - SP - CEP 09430-440
Fone: (011) 459-4338

HELP! Sou mestre de AD&D, mas não encontro nas lojas livros sobre DRAGONLANCE. Se alguém tiver livros de DRAGONLANCE para vender ou trocar, entrem em contato

Fábio Rocha Centoducato
R: Riachuelo, 169/1304, Centro
Rio de Janeiro - RJ - CEP 20230-014
Fone: (021) 224-0878

Faço desenho em nanquim de seu personagem favorito. Para maiores informações, enviem a descrição completa de seu herói (aparência, trajes, armas, personalidade, etc.) para:

Ique Hübner
R: Procópio Gomes, 595
Cruz Alta - RS - CEP 98025-760

Queremos nos contactar com grupos de RPG por todo o Brasil.

DARKNESS RPG CLAN
R: José Pereira, 36, Setor 2, Ibes
Vila Velha - ES - CEP 29108 780

Procuro por jogadores de RPG em PC, que morem por perto ou venham para cá nos fins de semana.

Dreyfus L. Lenz
Av. Marechal Deodoro, 1149, Reinoldo Rau
Jaraguá do Sul - SC - CEP 89252-701
(0473) 72-1287

Vendo o jogo Hero Quest, da Estrela, em ótimas condições (preço a combinar), ou troco pelo RPG Dungeons & Dragons (versão nacional).

Rogério C. Pereira
Av. Anita Garibaldi, 243, Tobias
Joaçaba - SC - CEP 89600-000

Quero vender ou trocar o jogo Classic Dungeon.

Marco Artur de Mendonça Jr.
R: Monsenhor Horta, 175, Prado
Belo Horizonte - MG - CEP 30480-120

Gostaríamos que publicassem nosso nome e endereço para nos comunicarmos com outros amantes do RPG.

MASTERS OF DARKNESS
Mestre Hiran Eduardo Murbach
Rua Duque de Caxias, 667, apto 31
Santa Bárbara d'Oeste - SP - CEP 13450-000

Procuro por jogadores experientes de D&D.

Carlos Kumaiti
R: Purus, 188, Cangaíba
São Paulo - SP - CEP 03730-020

Quer vender? Trocar? Pintar? Mestrar? Reclamar? Envie seu anúncio para a Revista DRAGON, seção Barraquinha do Orc - Caixa Postal 19.133, CEP 04599-970, São Paulo - SP. É de graça: o Orc não cobra nada!

PERGAMINHOS DOS LEITORES

Está comprovado: DRAGON é sucesso total entre os RPGistas. E, pelos montes de cartas que chegaram à nossa redação, já sabemos que nossos leitores são de altíssimo nível. Confiram só...

CATANDO PIOLHO EM DRAGÃO

(...) Devo dizer que a revista me agradou sobremaneira. Gostei muito da qualidade do papel e da impressão. (...) Gostei do enfoque abrangente, falando de mais de um sistema de jogo, o que certamente contribui para torná-los mais conhecidos. (...) No geral, considero a revista excelente.

Ainda assim, eu (e acho que outros leitores também) acabei encontrando alguma pequenas falhas. Nada excessivamente grave mas que causa uma certa dose de desapontamento, porque com certeza poderiam ter sido evitadas. Vamos a elas:

1- No artigo sobre ***Forgotten Realms - New Edition****, no segundo parágrafo, está escrito HAVENLOFT quando o correto é RAVENLOFT. O mesmo erro é cometido no artigo sobre o Mestre Arsenal, no último parágrafo;*

2- Na aventura ***O Templo da Morte****, constatei algumas incoerências. No aposento 6 (cozinha), diz-se que na parede leste há uma passagem secreta que leva à sala 11. Só que, no mapa do 1o nível, não há qualquer ligação entre os dois aposentos;*

3- Ainda em ***O Templo da Morte****, na descrição do aposento 14 (dormitório), diz-se que os GHOULS afastados por um clérigo fogem para o aposento 23 (sala principal). Mas na descrição do aposento 22 (dormitório), diz-se que os GHOULS fogem para cá. Diz também que eles vêm do aposento 15 (covil) e não do 14. Já a descrição do aposento 15 diz que nele vive apenas um LOBO ASSASSINO;*

(...) Como eu já disse, nada excessivamente grave. Mas, no caso da aventura, causa uma certa confusão até você ler todas as descrições. Aí você percebe que houve apenas uma troca de aposentos, e basta corrigir as indicações trocadas. O ideal seria não ter que corrigir coisa alguma.

(...) No mais, adorei a revista. Espero que continue assim. Acho desnecessário dizer que aguardo ansiosamente os próximos números. Até lá, vou viver as aventuras do primeiro.

Jean Carlos G. Mourão
Teresina - PI

Você é um bravo, Jean! Afinal, catar piolho em dragão não é tarefa para covardes! Vários leitores escreveram apontando essas mesmas falhas, mas você foi o único que indicou todas elas - exceto uma, essa bem grave, explicada mais adiante. Mas vamos consertar essa presepada toda.

1- Como bom Paladino que sou, devo reconhecer minha falha: enganei-me terrivelmente com a grafia do nome Ravenloft. Minhas desculpas;

2- A passagem secreta não foi incluída no mapa por um descuido do ilustrador. Mas, para todos os efeitos, ela está lá;

3- A numeração de certos aposentos está realmente trocada em algumas descrições. O correto é: 14 (dormitório), onde estão os ghouls; 22 (dormitório), para onde fogem os ghouls; 23 (sala principal), onde nada acontece; e 15 (covil), onde está o lobo assassino.

Mais uma vez pedimos desculpas por essas falhas. Vamos nos esforçar para que o mesmo não se repita - e para isso contamos com sua ajuda, Jean, e a de todos os outros leitores. Sejam corajosos! Escrevam! Procurem piolhos! E, com isso, nos ajudem a melhorar nossa revista cada vez mais.

DÚVIDAS DE DUNGEONS & DRAGONS

(...) Ainda sou marinheiro de primeira viagem. Há pouco mais de um mês comprei o RPG Dungeons & Dragons, e li as regras. Achei o máximo! Mas, infelizmente, tenho algumas dúvidas sobre certas regras. Aí vão elas:

1 - Eu posso avançar ou recuar 1,5 m e atacar no mesmo round?

2- Um anão de Nível 1 começa com 0 Pontos de Experiência, e um de Nível 2 tem 1200 XP. Para alcançar o Nível 3 ele precisa de 2400 XP. Devo somar os XPs conseguidos em uma aventura aos 1200 do Nível 2, ou preciso conseguir MAIS 2400?

3- Na página 46, o Livro de Regras fala do monstro Predador Invisível, que é invocado por um feitiço. Mas esse feitiço não existe na relação de feitiços. Como consegui lo?

4- A maioria dos monstros possui proteção como Guerreiro acima de Nível 5. Como poderei achar suas jogadas de proteção?

5- Os personagens só vão até Nível 5. Como fazê-los subir acima disso? Sempre multiplicando o número de PX por 2?

6- Gostaria da ficha técnica do monstro Grifon.

Flávio A. da Fonseca
Sorocaba - SP

Estou aqui para isso mesmo, Flávio: para ajudar os necessitados. Não é essa a nobre tarefa dos paladinos?

1- Sim, pode-se avançar ou recuar por pequenas distâncias (até 1/3 do movimento) e atacar ao mesmo tempo. Isso também vale para monstros;

2- Os Pontos de Experiência (ou PXs, ou XPs) são cumulativos: para chegar ao Nível 3, seu anão não precisa de mais 2400 XPs: bastam 1200 para somar aos 1200 já conquistados;

3- Predador Invisível (*Invisible Stalker*) é um feitiço que convoca a criatura de mesmo nome. É um feitiço de Nível 6, somente utilizável por magos muito poderosos (Nível 12 ou mais);

4- Foi uma falha da GROW incluir no jogo monstros de níveis tão altos. Não há guerreiros acima do Nível 5 no *D&D* - mas, neste caso especial, você pode usar as regras do *Advanced Dungeons & Dragons*. São estas, respectivamente, as Jogadas de Proteção dos guerreiros para **Paralização, Varas Mágicas, Petrificação, Sopro de Dragão e Feitiços:**

Níveis 1-2: 14 - 16 - 15 - 17 -17
Níveis 3-4: 13 - 15 - 14 - 16 - 16
Níveis 5-6: 11 - 13 - 12 - 13 - 14
Níveis 7-8: 10 - 12 - 11 - 12 - 13
Níveis 9-10: 8 - 10 - 9 - 9 - 11
Níveis 11-12: 7 - 9 - 9 - 8 - 10
Níveis 13-14: 5 - 7 - 6 - 5 - 8
Níveis 15-16: 4 - 6 - 5 - 4 - 7
Nível 17 ou +: 3 - 5 - 5 - 4 - 6

5- Não. Não basta multiplicar por 2. A contagem é bem diferente, segue uma tabela específica. Como já dissemos, os personagens não podem passar do Nível 5 no *D&D* da GROW. Para ir além, só mesmo lendo o livro *Rules Cyclopedia* (vamos falar dele em um dos próximos números da DRAGON) ou jogando *AD&D*;

6- O grifo (*grifon*) é um monstro mitológico com corpo de leão e cabeça, garras e asas de águia. Se capturados quando filhotes, podem ser treinados para serem majestosas montarias. Voam muito rápido - mais do que os dragões. Sua comida favorita são cavalos. Suas características são:

GRIFO
Classe de Armadura: 5
Dados de Vida: 7 (G)
Ataques: 2 garras/1 mordida
Danos: 1d4/1d4/2d8
Movimento: 40 (15)
Voando: 120 (40)
Proteção como: Guerreiro 4
Moral: 8
Alinhamento: Neutro
Valor de PX: 450

LEITOR SATISFEITO

(...) Escrevo a vocês para agradecer pela genial idéia que tiveram em criar uma revista especializada em RPGs. Sou um RPGmaníaco, tenho todos os livros já lançados em português, inclusive o Dungeons & Dragons.

As reportagens, apresentadas de forma ampla e clara, me ajudaram muito. Eu queria que continuassem as aventuras para GURPS: achei

"A Mata Maldita" genial!!!

(...) Gostaria de uma sessão de monstros prontos para usar em GURPS e Dungeons & Dragons (a "Bioarmadura" foi uma idéia estupenda e muito útil, agradeço por ela).

(...) Bem, já que apresentaram também a seção RPG no PC, gostaria de algumas dicas para os games Jack e Might & Magic - Clouds of Xeen. (...) Por favor, me ajudem!

Carlos Valença de Paula
São Paulo - SP

Somos gratos pelos elogios, Carlos. Estaremos vigilantes para que as matérias continuem claras e concisas, do jeito que os RPGistas gostam. Também teremos sempre aventuras, monstros e personagens tão bem bolados quanto "A Mata Maldita" e "Bioarmadura". Quanto aos games para PC, *Might & Magic* já está na nossa lista - e, em breve, teremos uma matéria completa para a solução do jogo. Aguarde.

CYBERPUNKS NA BAHIA

Moro na cidade de Vitória da Conquista - BA, onde o RPG ainda está se iniciando. Já joguei Dragon Quest, Hero Quest e algumas aventuras-solo. Meu trauma é ter que ir até Belo Horizonte para comprar RPGs, e assim fica muito caro.

Também gostaria de saber mais sobre o jogo GURPS CYBERPUNK. Para jogá-lo, é preciso ter também o GURPS Básico?

José Marcos
Vitória da Conquista - BA

RPGs costumam estar à venda em bancas e livrarias de revistas importadas. Mas, se não houverem dessas bancas em Vitória da Conquista, você pode se poupar da viagem até Minas e fazer suas compras pelo correio. Veja como nos anúncios desta revista.

Sobre o GURPS Cyberpunk, ele não pode ser jogado sem as regras do GURPS Básico. O melhor mesmo é ler o Básico, jogar um pouco para pegar o jeito, e só depois partir para o Cyberpunk.

DONZELAS? PERAÍ...!

(...) Antes de mais nada, que registrar minha surpresa ao constatar que a maioria esmagadora do pessoal da redação é do sexo feminino. E eu achava que RPG era coisa pra macho!

Puxando a brasa para minha sardinha, peço a vocês, formosas donzelas, que publiquem bastante D&D e Vampire. (...) Como jogador e mestre iniciante, quero que me esclareçam uma dúvida: o que querem dizer os asteriscos e letras entre parênteses nas fichas técnicas dos monstros de D&D? Não sei se cochilei ao ler o livro de regras, mas não ficou muito claro.

(...) Agora só falta um pedido-reclamação à livraria Leitura, aqui em Belo Horizonte. Ela vem fazendo um trabalho fantástico na divulgação do RPG, mas precisa renovar os estoques de miniaturas. Quero elfos e clérigos, mas só encontro anão e morto-vivo! (...)

Flávio C. de Medeiro Jr.
Belo Horizonte - MG

Alto lá! Que negócio é esse de "donzelas"? Há muitas garotas aqui na redação, é verdade, mas quem escreve a revista são os colaboradores Grahal, Luigi, Roberto, Di'Follkyer e eu, Paladino. Sei que os paladinos fazem voto de castidade, mas continuo MUITO MACHO!

Bem, sobre a descrição dos monstros de D&D, cada asterisco indica uma habilidade especial qualquer (como a paralisia dos ghouls, por exemplo) e serve para ajudar a calcular o valor de PX do monstro. A letra entre parênteses indica o tamanho do bicho (P=Pequeno, H=Humano, G=Grande). E, quanto à livraria Leitura, vamos torcer para que eles leiam esta carta e coloquem mais miniaturas nas estantes.

CAMPANHA? QUIÉISSO?

Eu gostaria que vocês, da DRAGON, fizessem uma reportagem completa sobre campanhas. O que é? Como se faz?

Eduardo Tavares de Almeida
Santos - SP

Desculpe-nos, Eduardo. Utilizamos a palavra "campanha" em nossas matérias, e esquecemos que nem todos conhecem o significado do termo. Uma campanha (ou crônica) é uma série de aventuras interligadas entre si, como partes de uma grande saga. É como um seriado de TV, onde os heróis vivem uma aventura diferente em cada episódio - mas a história geral não muda: *Jornada nas Estrelas* é sempre ficção espacial, *X-Men* é sempre aventura com super-heróis e *Viper* é sempre corrida de carros futuristas.

Adoramos a idéia de uma matéria só sobre campanhas. Seria perfeita para a seção Dicas de Mestre, cujo objetivo é orientar os iniciantes. Já estamos preparando sua sugestão para as próximas edições, é só ficar de olho!

DEFENSORES DO TAGMAR

Em primeiro lugar, quero parabenizá-los pela qualidade da revista e das matérias. Mas também fiquei muito decepcionado por não encontrar matérias sobre o RPG Tagmar.

Apesar de jogar Tagmar a apenas seis meses, é meu RPG favorito. Assim, deixo claro que gostaria de ver mais reportagens sobre Tagmar. (...) Vocês deveriam dar mais valor aos RPGs nacionais.

Daniel Antunes Campos de Souza
Belo Horizonte - MG

Ficamos muito entusiasmados quando vimos o No. 1 da revista DRAGON na banca. A revista é um barato e as ilustrações melhores ainda. (...) Mas ficamos muito, muito mesmo, imensamente desapontados com a crítica feita ao jogo Tagmar, da GSA. Comenta, erroneamente, que o jogo é apenas uma "cópia barata" do D&D! Pelo contrário: os sistemas são bem diferentes, e, na opinião de muitos, Tagmar é mais detalhado que o segundo. Exceto pelo pioneirismo e ilustrações, não vemos em que supera o jogo da GSA.

(...) Mudando de assunto, sugerimos que se crie um espaço para a divulgação de clubes e grupos de RPG, facilitando a comunicação entre RPGistas de todo o Brasil. (...)

Eduardo Zambom e Thalles T. B. Zaban
Vila Velha - ES

Opa-opa! Paladinos como eu detestam injustiças! Leiam direito a matéria, Edu e Thalles: em nenhum momento afirmamos que Tagmar é cópia do D&D, e sim que essa é a opinião do público em geral - e não necessariamente a nossa. É uma opinião falsa e preconceituosa, mas, infelizmente, verdadeira. Quanto a dizer que um jogo é melhor que outro, isso é questão de ponto de vista: Tagmar é mesmo mais detalhado que o *D&D* - mas nem todos acham isso uma vantagem: regras complexas são cansativas de ler, embolam o jogo e criam problemas. Nesse caso o *D&D* é muito superior. Questão de ponto de vista, como eu já disse.

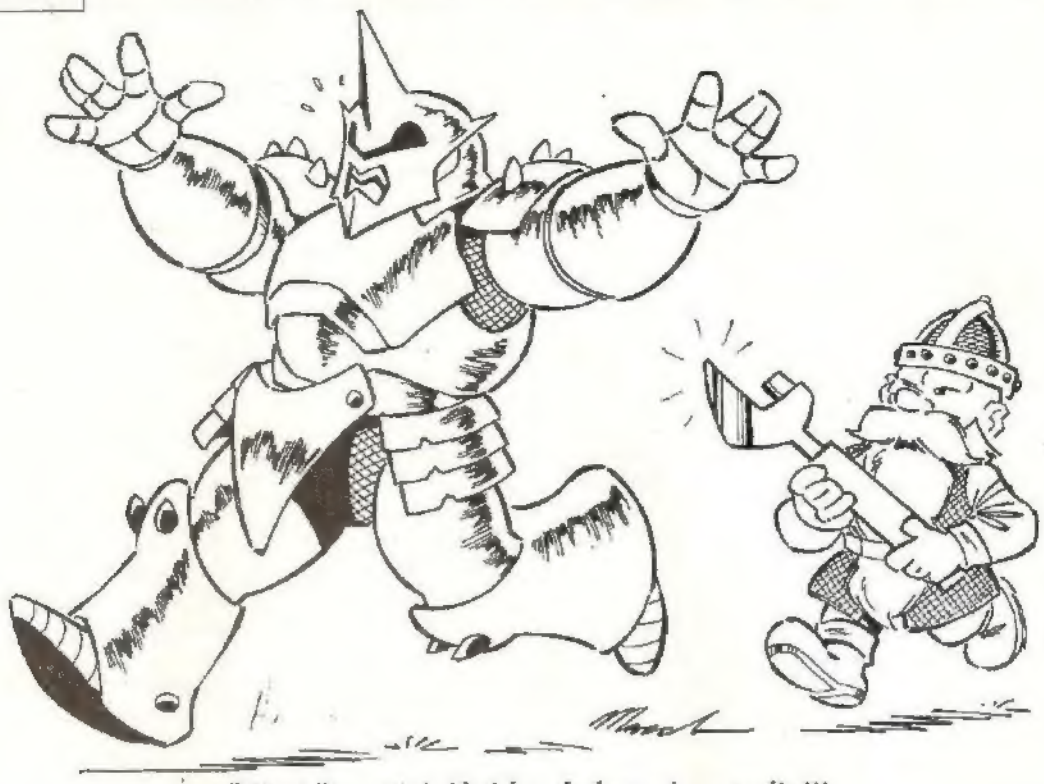
Contudo, sabemos da existência de legiões de jogadores de Tagmar por todo o Brasil. Aguardem por novidades sobre esse jogo na nossa revista, bem como outros RPGs nacionais. Quanto aos clubes, eles podem ser anunciados na seção Barraquinha do Orc.

ELOGIOS À BEÇA

Todos os leitores abaixo, e muitos outros, escreveram elogiando o primeiro número da DRAGON - especialmente as aventuras "O Templo da Morte", "A Mata Maldita" e a matéria "Bioarmadura". Desculpem, mas não foi possível publicar suas cartas na íntegra:

Venho por meio desta comunicar-lhes minha enorme satisfação pelo altíssimo nível apresentado na revista DRAGON. O RPG é apresentado de maneira acessível aos iniciantes, sem parecer superficial para

HUMOR



"Não! Isso não! Abridor de latas é covardia!!!

os já experientes no assunto. (Igor Barros da França Cardoso, Rio de Janeiro - RJ)
Aleluia! Enfim uma revista especializada em RPG. Se os gamemaníacos têm inúmeras revistas de games, era absurdo que os RPGistas não tivessem a sua. (Jacqueline G. de Oliveira, São Paulo - SP)

Animal! Arregaçante! Ferrada! É o mínimo que dá para dizer da DRAGON, a única revista nacional de RPG que não vou usar para forrar a casinha do meu cachorro! (Daniel M. Depáli, Rib. Pires - SP)

Gostei da Edição No. 1 e de suas explicações sobre o RPG Dungeons & Dragons. Comprei um há pouco tempo, e não entendia muito bem suas regras - mas agora estou podendo jogá-lo facilmente. (Clayton Machado Silva, São Paulo - SP)

Achei o conteúdo muito bom, com críticas sobre todos os sistemas, mostrando os prós e os contras dos mesmos. (Cláudio Luiz da Costa Jr, S. Paulo - SP)

Ao me deparar com a revista, não acreditei e comprei-a no mesmo momento. Não me arrependi: as matérias são ótimas e muito bem elaboradas. As críticas são construtivas e justas, e os elogios, merecidos. (Rafael Mauro Pinheiro Gaino, São Paulo - SP)

A revista está muito boa, com um papel de ótima qualidade, desenhos incríveis e aventuras empolgantes. Logo que terminei de ler, falei: adorei! (Ricardo Guilherme Romeno, São Paulo - SP)
Achei o trabalho de vocês muito legal. A DRAGON dá de 10 a 0 naquela outra revista, a Dragão Dourado. (Daniel Confortim, Passo Fundo - RS)

Congratulações ao Paladino, Grahal e Luigi pelas matérias perfeitas. A impressão da revista é ótima, e os desenhos são caprichados - bem melhores que os da Dragão Dourado, aliás, muito bizarros. (Eduardo Guimarães, Rio de janeiro - RJ)

Quero parabenizá-los pela revista DRAGON. É uma publicação de muito alto nível. As matérias são ótimas, a linguagem é inteligente, sem ser vulgar ou culta demais. (Fábio Luiz P. Lemos, Rio de Janeiro - RJ)

Gostei da idéia de os colaboradores adotarem pseudônimos de acordo com o assunto, como Paladino, Grahal, etc... (Leonardo Collares, São José dos Campos - SP)

*Recado para o leitor Leonardo Collares: o Grahal pediu para avisar que não tem pseudônimo. Esse é o nome VERDADEIRO dele!

Muitos leitores escreveram pedindo que a revista fosse colorida: gostaríamos de fazer isso, mas aí o custo iria para as alturas - e queremos conservar o preço do jeito que está, bem baratinho.

MANCADA FEIA!

Em DRAGON #1 houve um grave erro de impressão na matéria "Mestre Arsenal", e as Características Principais do vilão não saíram no quadro. São estas: STR:18/50, DEX:16, CON:15, INT:11, WIS:18 e CAR:9

Dragon
REVISTA SOBRE O UNIVERSO DOS JOGOS DE RPG

ESCREVA DIZENDO O QUE VOCÊ ACHOU DESTA EDIÇÃO E O QUE GOSTARIA DE VER NOS PRÓXIMOS NÚMEROS. AFINAL NOSSO OBJETIVO É FAZER UMA REVISTA DE QUALIDADE QUE SATISFAÇA OS ANSEIOS DO RPGISTA.

REVISTA DRAGON
CAIXA POSTAL 19113 -
CEP 04599-970
SÃO PAULO - SP

Você procura desafios?

Descubra os demônios e os encantos que envolvem a mais mística loja de RPG do Brasil aceite esse desafio!

Player's Handbook
Livro básico para iniciação de jogadores no universo ADVANCED DUNGEON'S DRANGON'S (AD & D) Com 192 págs em duas cores, capa dura e totalmente em inglês

23,12

TeleFax:
222-1385 Centro
567-2468 Tijuca
Atendemos a todo Brasil

Dungeon Master Guide
Livro básico para mestres de jogos do universo ADVANCED DUNGEON'S DRAGON'S (AD & D). Com 256 págs em duas cores capa dura e totalmente em inglês

20,81

Alfarrabista do Rio Livraria
Rua da Assembléia, 85 - Centro (021) 222-1385
Rua Conde de Bonfin, 100 Lj. B - Tijuca (021) 567-2468

Regiões Norte e Nordeste + R$ 3,00 por livro, demais estados + R$ 2,30 por livro.

ALFARRABISTA DO RIO

NOVIDADES

A FORBIDDEN PLANET APRESENTA O FANTÁSTICO UNIVERSO DOS "CARDS"!

QUADRINHOS

	Pack
Batman DK (BDSX4)	4,00
D.C. Comics Master Séries (DMSX4)	2,90
Marvel Universe IV (M4SX3)	3,50
Marvel Universe V (MSFL4)	3,50
Spiderman, Amazing (ASFL4)	4,00
Superman Return (SRSX3)	3,50
Wolverine II (W2CI2)	3,00
X-Men Fleer Ultra (XMFL4)	5,00
Marvel Fleer Flair (MFLS4)	7,90

CINEMA/TV

	Pack
Akira (AKCI4)	4,00
Beavis & Butthead (BBSX4)	4,00
Disney (WDSX3)	3,50
Lion King (LKSX4)	3,50
Marilyn Monroe Diamod (MMST3)	3,50
Star Trek: 25th Anniv. (STIM1)	2,50
Star Trek: Next Gen. (NGIM2)	3,50
Star Trek: DS9 (DSIM3)	3,50
Star Trek: Episode Coll. (STIM3)	4,00
Star Wars Galaxy II (SWSX4)	4,00

MÚSICA

	Pack
Beatles (TBRG3)	3,50
Elvis (EPRG2)	3,50
MTV Raps (MTPS2)	2,50
RocK Stars (RSXX2)	2,50

FANTASIA

	Pack
Achilleos (ACFG2)	3,50
Boris 4 (B4CI4)	3,00
Frazetta 2 (FRCI3)	3,00
Hildebrandt (HFCI2)	3,00
Keith Parkinson (KPFG4)	3,50

ERÓTICOS (Somente Adultos)

	Pack
Hot Shots: Emperor (HSAC3)	3,50
Olivia 1 (O1AW2)	4,00
Olivia 2 (O2AW3)	4,00

ESPORTES

	Pack
94\95 NBA Upper Deck (N1UD5)	3,50
93\94 NBA Upper Deck S 2 (N2UD4)	3,50
93\94 Topps S 2. (N2TP4)	3,00
World Cup Upper Deck 94 (S1UD4)	3,00
World Cup Upper Deck 2 (S2UD4)	3,50

R.P.G.

	Pack
Magic Gathering: Starter (MSWC4)	11,76
Magic Gathering: Booster (MBWC4)	3,57
Spellfire: Starters (SSTS4)	12,79
Spellfire: Boosters (SBTS4)	3,57
Jyhad Deck Master (JDEW4)	12,50
Jyhad Boosters (JBOW4)	3,86

FAÇA SEU PEDIDO: Envie uma carta com os produtos que você deseja, junte um cheque nominal e envie tudo para a FORBIDDEN PLANET. Não esqueça de colocar o código de cada produto .Envie para CAIXA POSTAL 6656 - CEP 01064-970 - SÃO PAULO - SP, e aguarde o envio de seus cards pelo correio.
Pedido mínimo via correio R$ 15,00. O prazo do envio poderá, às vezes, ultrapassar até 2 semanas após o recebimento do pedido.
Condições de compra válidas até 15/11/94 ou até o final do estoque. Após esta data, por favor nos consulte.

Na **Forbidden Planet** você também encontra tudo para o colecionador de cards: "Display Pages", Porta-Cards, Card-Frames, Álbuns, Pasta Arquivos etc.

ATENÇÃO

Acrescente ao valor total do pedido a quantia de R$ 2,90 para as despesas de correio.

DISQUE
FORBIDDEN PLANET
(011) 62-0468
(011) 255-0959

Forbidden Planet

Shopping Pompéia - "Forbidden Planet" - Rua Clélia, 33 - loja 1 (ao lado do Sesc Pompéia) - São Paulo - SP
Rua Gabus Mendes, 29 - "Book Centre" (Trav. da 7 de Abril) (011) 259-8963 - São Paulo -SP
Shopping La Plage - Cj. 144 - Tel (0132) 87-1025 - Guarujá